nr indeksu 351555 nr 16 3 sierpnia 2000 r.

NOWY SUPERKONKURS

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice cena 3.20 zł

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy



300 ATRAKCYJNYCH NAGRÓD
2x PLAYSTATION
3x GAMEBOY

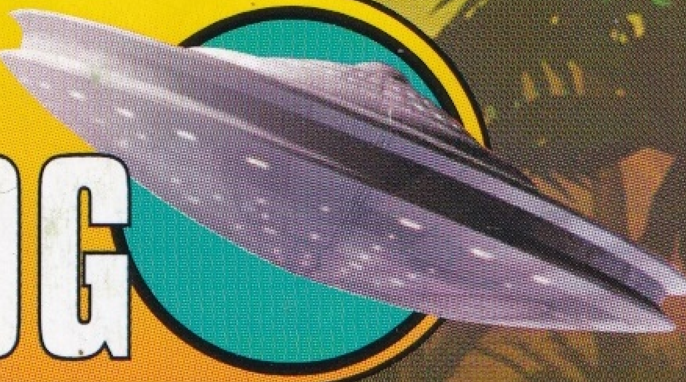
Co to jest RPS?

Warcraft 3



Jaskiniowiec i UFO

It come for ZOG



Rządzenie Egiptem nie jest łatwe

KLEOPATRA



PRASOWANKA CLIKERS NA KOSZULKĘ

ZAPOWIEDZI • NOWOŚCI • TIPS & TRICKS • FUN

SPIS TREŚCI

Następny numer za dwa tygodnie, 17 sierpnia, a w nim superplakaty!

TU POWINNA BYĆ PRASOWANKA CLICKA!



SPOSÓB UŻYCIA

Wybierz swoją ulubioną BAWEŁNIANĄ koszulkę, na której chcesz umieścić CLICKERSA!

Nastaw temperaturę żelazka na bawełnę lub 3. stopień. (Uwaga! Sprawdź, w jakiej temperaturze można prasować dany materiał).

Przyłóż prasowankę obrazkiem do materiału i mocno ją wprasuj (przez 3-5 sekund).

Delikatnie usuń warstwę papieru i... gotowe!

Jeżeli masz jakiekolwiek problemy z prasowanką, poradź się kogoś, kto potrafi prasować. Proponujemy pomoc mamy, siostry, dziewczyny czy sprawnego manualnie kolegi.

NOWY RODZAJ OCEN W CLICKU

Ulegając Waszym sugestiom, od tego numeru CLICKA! rozszerzamy skalę ocen. Mamy nadzieję, że dzięki temu łatwiej Wam będzie zdecydować, czy dana gra warta jest kupna, czy może lepiej poczekać i odłożyć pieniądze na coś lepszego.

PRZED PÓJŚCIEM DO SKLEPU PORADŹ SIĘ NASZYCH EKSPERTÓW!

0 1 2 — ODRADZAMY ZAKUPY...
3- 3+ 3 — MOGŁOBY BYĆ LEPIEJ
4- 4+ 4 — NIEZŁA ZABAWA
5- 5+ 5 — POWINIENEŚ W TO ZAGRAĆ
6- 6 — SUPERHIT

CLICK! AKCJA! NIESAMOWITY KONKURS Z CLICKERSEM! KILKASET NAGRÓD DO WYGRANIA
ZAJRZYJ NA STRONĘ 14

Latem 1994 roku trójka studentów zaginęła w lasach stanu Maryland w USA. Rok później odnalazły się zapiski i taśmy z zarejestrowanym odkryciem tych młodych ludzi

Blair Witch Project



Aby znaleźć Blair, będziesz musiał przeprowadzić prawdziwe śledztwo. Zacznij od zbierania informacji na temat legendarnej wiedźmy



Następnie musisz odwiedzić kilka ciekawych miejsc. Pozostaje mieć nadzieję, że wszystko będzie w porządku i nigdzie nie zobaczysz dziwnych znaków



Prowadząc śledztwo musisz przeszukać wiele pomieszczeń. Być może gdzieś pomiędzy deskami odnajdziesz manuskrypt z magicznymi znakami



Gdzieżeś się ukryła, przeklęta wiedźmo Blair?! Wyłaź z nory!



Mroczna strona poświęcona wiedźmie Blair, symbolice filmu zawiera zapowiedź gry i kilkanaście ilustracji

W tę właśnie historię uwierzyły miliony ludzi, stąd też niesamowity sukces filmu BLAIR WITCH PROJECT. **Czy jednak gra nawiązująca do mitologii i wydarzeń pokazanych w filmie zgromadzi przed monitorami miliony graczy?**

Nikogo nie powinno dziwić, że jeśli film odniesie sukces, zaraz pojawiają się książki, figurki, klocki lego i gry komputerowe do niego nawiązujące. Skoro więc BLAIR WITCH PROJECT zarobił jakieś 170 mln dolarów, to i na grę nie będzie trzeba długo czekać. Co więcej, twórcy filmu i panowie z Gathering of Developers od razu postanowili, że na jednym tytule nie może się skończyć. Stąd też zapowiedziano trzy gry. Pierwsza z nich – BLAIR WITCH PROJECT: EPISOD 1 – RUSTIN PARR INVESTIGATION pojawi się już niedługo.

Każda z produkcji spod znaku Czarownicy będzie rozgrywać się w innych czasach. I tak ŚLEDZTWO W SPRAWIE RUSTINA PARRA przeniesie cię gracza do roku 1941. Rustin Parr to znany z filmu staruch, podejrzany o zamordowanie grupki dzieci w lasach Burkittsville. W czasie Epizodu 1 zostaje oskarżony o ten czyn. Podczas procesu Parr przyznaje się, że do zabójstwa nakłaniał go dziwny kobiecy głos, który rozlegał się w jego głowie. To niesamowite oświadczenie oskarżonego ściąga do stanu Maryland Doca Hollidaya, który chce sprawdzić tę historię i przekonać się, czy w opowieściach o czarownicy z Blair drzemie choć odrobina prawdy.

Łatwo się domyślić, co będzie dalej. Śledztwo prowadzone przez Hollidaya zaprowadzi go w mroczne, pełne szeptów miejsca, w których nikt nie chciałby się znaleźć (za wyjątkiem komputerowych maniaków horroru). **Jak widać, gra BLAIR WITCH PROJECT ma wiele wspólnego z innym znanym tytułem komputerowej grozy – NOCTURNEM.** Do stworzenia Wiedźmy z Blair wykorzystano świetny i jakże filmowy engine z tego przeboju. Ale to nie wszystko. Okazało się, że podobieństwa między światami przedstawionymi w NOCTURNIE i filmie BLAIR WITCH PROJECT są tak duże, że postanowiono je połączyć! Stąd też znany już bohater – Doc, stąd tropiąca Zło organizacja Spookhouse. Wiele wskazuje na to, że ten związek może wszystkim wyjść na dobre. Z jednej strony pomysł na „realny horror", który świetnie się sprawdził w filmie, z drugiej engine, który ma zapewnić grze tę kinową jakość.

Bądźmy jednak szczerzy, film BLAIR WITCH PROJECT odniósł sukces dzięki promocji. To właśnie przekonanie, że wydarzenia pokazane w filmie są AUTENTYCZNE, przyciągnął do kin mnóstwo ludzi pragnących zobaczyć, jak to było naprawdę. Zabawa komputerowa jest tego elementu pozbawiona. Tak zwana mitologia Blair jest, nie ma co ukrywać, niezmiernie płaska. Połączenie klasycznych legend o czarownicach z Salem z mitami Cthulhu raczej nie zachwyci bardziej wymagających widzów, czytelników czy graczy. Ponadto czy gra, która epatuje potworami i tak oklepanymi efektami, jak oczy świecące w ciemności lasu, może odnieść sukces? Na to pytanie nie można na razie odpowiedzieć, ale przecież znany cykl grozy ALONE IN THE DARK postawił poprzeczkę już bardzo wysoko.

PC	PSX	N64	DC	PL
Blair Witch Project Wiedźmowata Akcja				
Premiera: wrzesień 2000				
GOD Games / Play-It				1 gracz

Wejdź do mrocznego lasu i spróbuj odnaleźć wiedźmę Blair, zanim ona odszuka ciebie... Przedtem koniecznie jednak obejrzyj film Blair Witch Project!

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

PRZEŻYJ DRAMATYCZNĄ PRZYGODĘ W POMPEJACH TUŻ PRZED WIELKĄ ZAGŁADĄ!

W rolach głównych

Wiesław Gołas, Jan Kobuszewski i Jan Piechociński

POMPEI

LEGENDA WEZUWIUSZA

W sprzedaży od 10 sierpnia

Adrian Blake prowadzi życie, o jakim wielu mogłoby tylko marzyć. Jest znakomitym sportowcem, podróżnikiem oraz znanym i cenionym geologiem. Adrian poświęcił życie swoim dwóm wielkim pasjom: żonie Sofii oraz podróżom w najbardziej egzotyczne miejsca.

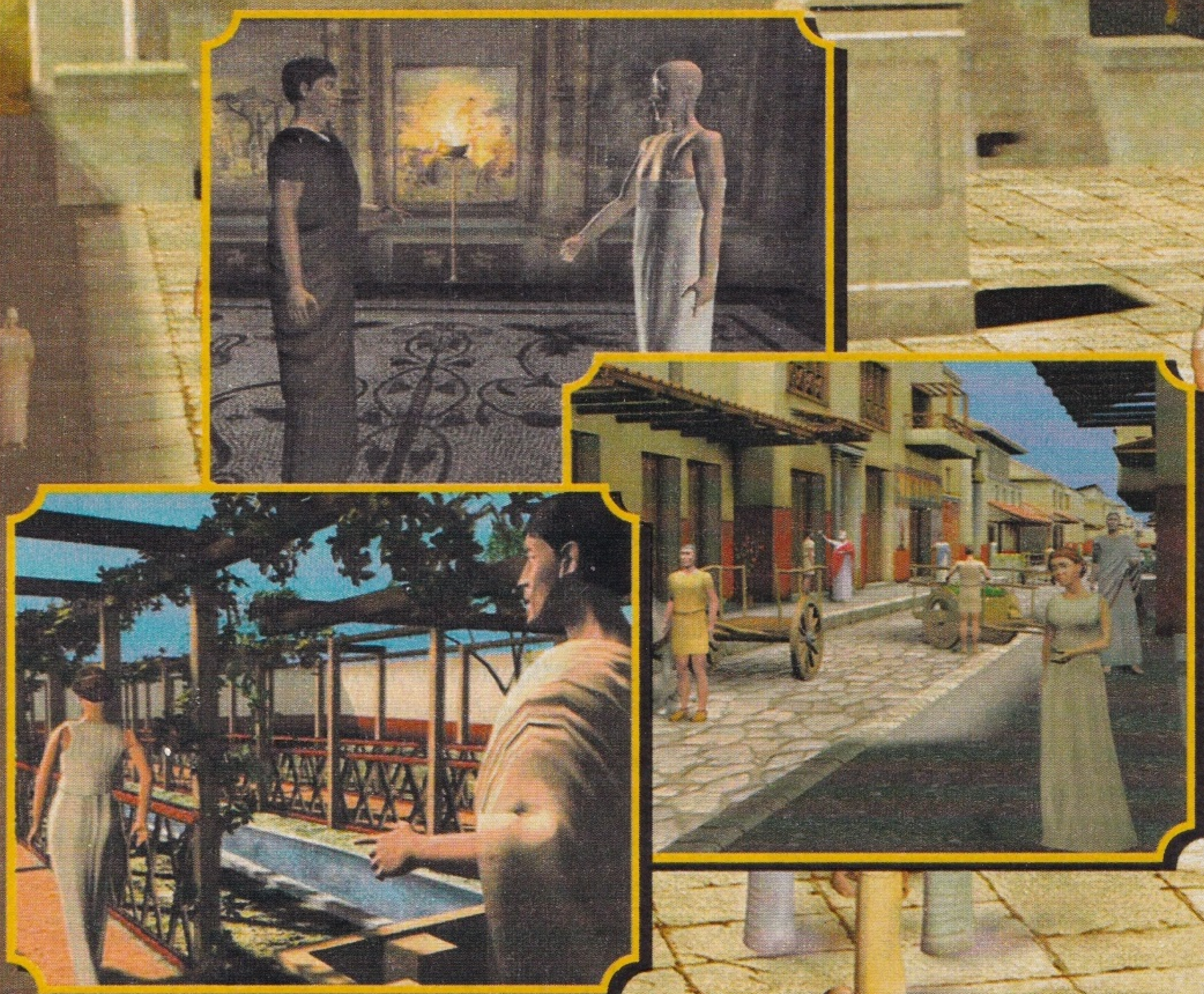
Po powrocie z jednej z wypraw z przerażeniem stwierdza, że jego żona... znikła! Blake podejrzewając działanie sił ponadnaturalnych przegląda stare manuskrypty, mając nadzieję, że właśnie tam trafi na rozwiązanie zagadki. Po przewertowaniu opasłych tomów, dowiaduje się, że aby spowodować powrót Sofii musi ocalić jej uosobienie żyjące w innych czasach oraz miejscu. Po wypowiedzeniu zaklęcia bogini Isztar, Blake przenosi się do Pompejów, do roku 79. Jest 20 sierpnia - 4 dni przed wybuchem Wezuwiusza... W kompletnie obcym mieście odnajduje w końcu Sofię, jednak ta... zupełnie go nie pamięta! Adrian stał się dla swojej żony całkowicie obcą osobą! Blake wpadł w naprawdę duże tarapaty - będzie musiał zdobyć serce Sofii i nakłonić ją do opuszczenia Pompejów, zanim wulkan zniszczy miasto w morzu ognia i popiołów...

- Niesamowity klimat, nieuchronnie nadciągającej apokalipsy - olbrzymiej erupcji Wezuwiusza, która kompletnie zniszczyła Pompeje.
- Nieliniowy scenariusz, pełen momentów grozy, humoru oraz nieoczekiwanych zwrotów akcji.
- Realistyczna grafika oraz niesamowicie dokładna rekonstrukcja Pompejów pozwala zajrzeć we wszystkie najciekawsze miejsca tego tajemniczego miasta.
- Fotograficznej jakości grafika stworzona za pomocą najnowszej technologii CINview zapewnia swobodne poruszanie się oraz rotację pola widzenia o 360 stopni.
- Do gry dołączona jest encyklopedia na temat Pompejów opracowana przez wybitnych specjalistów w tej dziedzinie. Znajdziesz tam ciekawe informacje temat historii, sztuki, architektury oraz życia codziennego w tym słynnym mieście.
- Profesjonalna polska wersja językowa z udziałem znanych polskich aktorów.
- Przystępna cena - 79 złotych - za wspaniałą grę przygodową mieszczącą się na 2 płytach CD !!!

Przeżyj dramatyczną przygodę jako obywatel wirtualnego miasta Pompeje!







WAKACYJNA PROMOCJA!

W pierwszym nakładzie gry POMPEI znajdziesz niespodziankę: Pełną wersję wspaniałej gry strategicznej **SAGA: Gniew Wikingów** w pełnej polskiej wersji językowej.

Spiesz się - taka okazja nie zdarza się co dzień!



Réunion des Musées Nationaux • arxel tribe • cryo INTERACTIVE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CDPROJEKT www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

WARCRAFT III

Twórcy strategii czasu rzeczywistego bez przerwy próbują dogonić WARCRAFTA. Tymczasem jego autorzy są zdania, że czas gier typu RTS przeminął



Orkowie mają być honorowi. Czyżby zmądrzeli? A może to tylko prosty podstęp taktyczny?



To nie jest eksponat z muzeum paleontologii, tylko smok, z którym zmierzysz się w trzeciej części sagi

Twórcy innych „konkurencyjnych" RTS-ów bezskutecznie próbują przegonić WARCRAFTA. Ciągle bombardują graczy informacjami o nowych, przełomowych strategiach, przedstawiających wojnę między dwoma rasami, zmagania setek tysięcy wojowników, czarodziejów i innych herosów. Zupełny brak oryginalności i ciekawych pomysłów. **Producenci gier RTS próbują w swoich produktach wykorzystać idee z WARCRAFTA I i II, a tymczasem nadchodzi już trzecia cześć tej sagi i wkrótce ustanowi nową jakość.**

Autorzy WARCRAFTA III wymyślili już dla tej gry nazwę RPS (Roll-Playing-Strategy) czyli Strategiczna Gra Fabularna. Jak to będzie smakować? Otóż do klasycznej strategii czasu rzeczywistego dodano wiele elementów z gier RPG. Tak więc WARCRAFT III będzie koncentrował się na bitwach ludzi, Orków, upiorów i demonów, ale nie będzie typową zabijanką. Koniec ze schematem: rozbuduj własną wioskę, zbierz dużo wojska, zniszcz armie przeciwnika, a następnie spal JEGO wioskę. Nie będzie też klasycznego podziału na misje, gdzie po ukończeniu jednej, oglądałeś filmik i ruszałeś w następną. Tutaj kolejne zadania będą zależały od Bohaterów Niezależnych, neutralnych postaci i sojuszników, którzy zlecają ci misje do wykonania.

Pierwsze skrzypce w WARCRAFT III odegrają bohaterowie. To właśnie poprzez nich będziesz dowodził wojskami. Oni też będą mogli brać udział w przygodach, zbierać punkty doświadczenia, skarby i wyjątkowe zaklęte przedmioty. Oczywiście herosi nie będą poruszać się samotnie (to w końcu gra strategiczna). Liczba jednostek towarzyszących postaciom w ich przygodach i wyprawach będzie zależała od wysokości współczynnika Zdolności Dowodzenia bohatera i na ogół nie będzie przekraczała kilkunastu. Od tego samego współczynnika zależeć też będzie



Nowe rasy, nowe tajemnicze monstra - oto, co znajdziesz w zapowiadanej grze!



W grze WARCRAFT III będziesz dowodził drużyną, a nie ogromnymi armiami wojowników



Grafika wektorowa wygląda bardzo efektownie – kamerę można ustawić pod dowolnym kątem

ogólna liczba wojsk, jakie można powołać. Bohaterowie, tak jak postacie w grach RPG, będą w miarę zdobytych doświadczeń awansować na kolejne poziomy. Co oczywiste, po osiągnięciu każdego z nich umiejętności herosa będą się zwiększać, a każda postać zdobędzie nowe specjalne zdolności. **Również towarzyszący bohaterowi poczet zbrojnych ma mieć specjalne umiejętności. Żołnierze nie staną się zwykłymi zabijakami, którzy potrafią tylko machać mieczem. Np. jednostki Wilczych Jeźdźców będą zarzucać sieci na przeciwników, Trolle wzbudzać strach, Paladyni wskrzeszać poległych towarzyszy itd.**

Jak widać zmiany w stosunku do starych gier RTS są znaczne, ale to jeszcze nie wszystko (twórcy WARCRAFTA III powiadają, że gatunek strategii czasu rzeczywistego odchodzi już w niepamięć). Była mowa o Bohaterach Niezależnych i braku „klasycznych" misji, które układają się w jakąś kampanię. Jak to będzie wyglądać? Otóż będziesz miał pełną swobodę wyboru w poruszaniu się i badaniu świata. Postacie, które spotkasz, będą mogły ci pomóc, dać dobrą radę albo wskazać drogę. W zależności od tego, dokąd pójdziesz, odsłoni się nowa część świata. **Cóż, świat WARCRAFTA pełen jest lasów, gór, mrocznych jaskiń, opuszczonych kopalni i ruin. Są tu potwory, które pilnują skarbów lub ciekawych miejsc. Są także neutralne postacie, które można przekonać, aby przyłączyły się do drużyny.**

W kwestii budowy miast i twierdz nie zmieniło się zbyt wiele. Wiadomo: wieże strażnicze, mury obronne, stajnie dla kawaleryjskich koni. Różnica jest jedna – aby osiągnąć nowy etap technologiczny, nie trzeba będzie stawiać tak wielu budynków jak to miało miejsce w poprzednich grach. I dobrze.

Nie wszystkie zmiany są jednak tak przyjemne. Otóż w WARCRAFCIE III nie będzie można oglądać całej mapy. Zasadniczo pod obserwacją możesz mieć obszar wokół swojej twierdzy i miejsce, w którym znajduje się bohater. **Niestety, twoi herosi nie będą nieśmiertelni. Jeśli zginie bohater, wszystkie jego jednostki będą stracone, chociaż on sam zostanie wskrzeszony w swojej twierdzy.**

Co jeszcze można dodać? Wiadomo, że w grze występują żołnierze. Będą to zarówno wojacy Przymierza Ludzi, Elfów i Krasnoludów, będą wojownicy i potwory walczące po stronie Orków, pojawią się również ożywieńcy i demony. A oprócz tego cały bestiariusz neutralnych potworów, smoków, golemów i innych szkarad głodnych krwi twoich bohaterów. Będą różne rodzaje budynków, możliwość gry wielosobowej i tworzenia własnych scenariuszy. Ufff... Pozostaje tylko czekać...



Jak zwykle przygody będą rozgrywać się w bardzo różnych miejscach – także w pokrytych śniegiem górach



Na tej stronie jest bardzo dużo odnośników do różnych miejsc w Sieci poświęconych WARCRAFTOWI



PC	PSX	N64	DC	PL

Warcraft III

RPS

Premiera: grudzień 2000

Blizzard / CD Projekt | 1-4 graczy

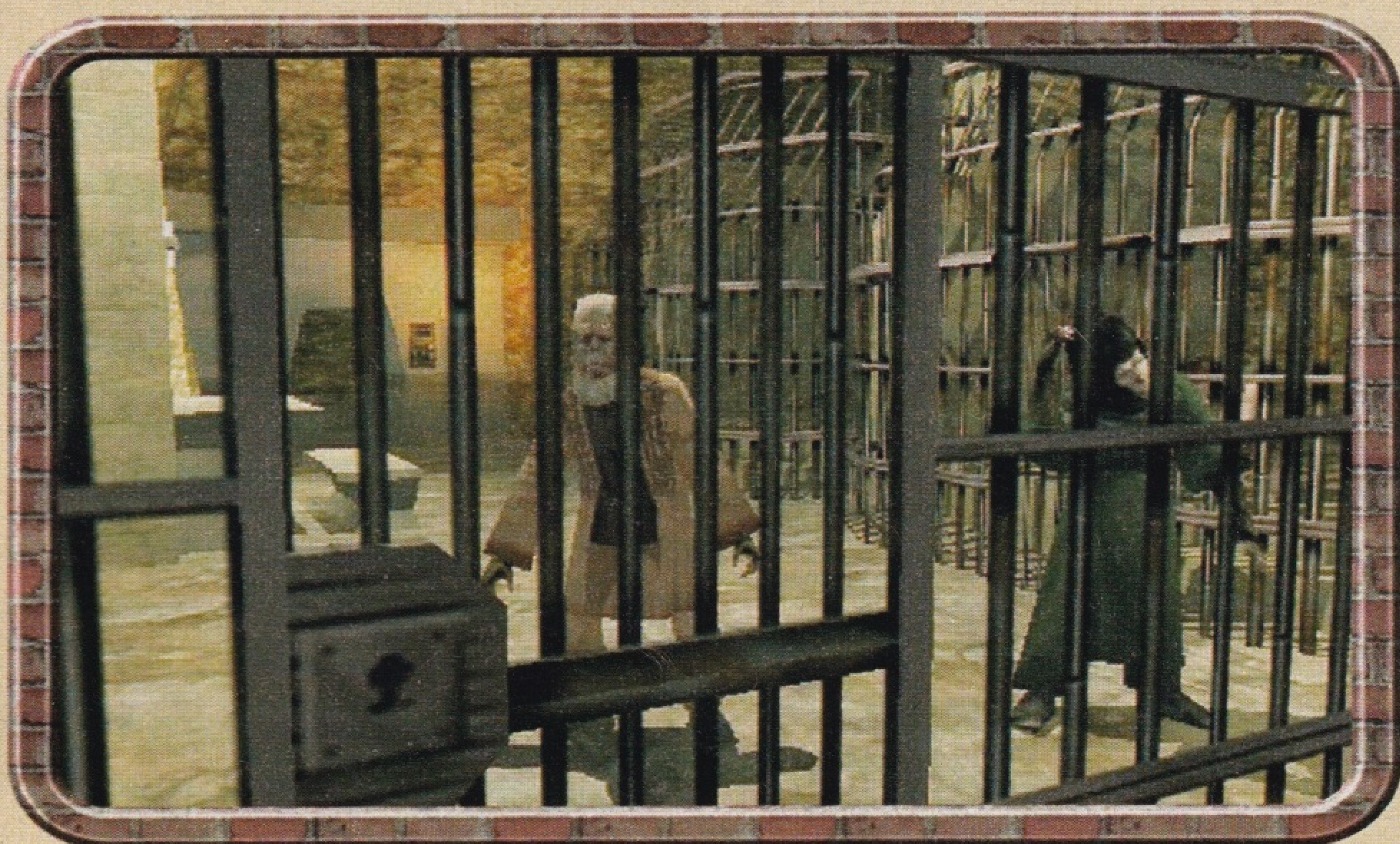
Wszystko wskazuje na to, że właśnie powstaje gra, która stworzy nowy rodzaj strategii. To będzie triumfalny powrót starego dobrego WARCRAFTA

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Planet of the Apes

Wyobraź sobie, że miejsce ludzi na Ziemi zajęli nasi bliscy kuzyni – małpy, a gatunek homo sapiens zniknął z powierzchni Ziemi...





Niestety, małpy traktują pozostałych przy życiu ludzi jak zwierzęta, a te przecież zamyka się w klatkach

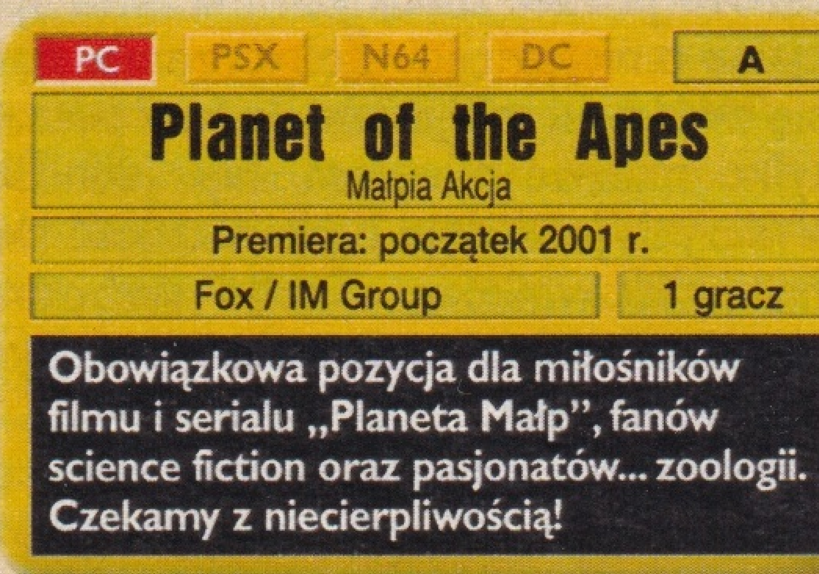
Jeśli nie potrafisz pogodzić się z tymi faktami, musisz zagrać w grę PLANET OF THE APES (Planeta Małp). Nawiązuje ona do znakomitego filmu, a także książki science fiction Pierre Boullesa. Opisuje przygody Ulissesa – człowieka, który po długiej kosmicznej podróży wrócił na Ziemię i zastał ją bardzo zmienioną. **Miejsce ludzi, którzy zginęli w wyniku okrutnej wojny atomowej, zajęły bowiem Małpy. Ucywilizowały się one do tego stopnia, że stworzyły własną kulturę.** W PLANET OF THE APES wcielisz się w rolę głównego bohatera filmu. Jako Ulisses wdasz się w niebezpieczną intrygę i będziesz musiał stawić czoła wielu zagrożeniom. **Być może odnajdziesz też pozostałości ludzkiej cywilizacji, broń, komputery i instalacje, które pomogą ci uzyskać przewagę nad Małpami.** Ciekawe, czy na początku gry, tak jak bohater filmu, zostaniesz uznany za niebezpieczne zwierzę i zamknięty w klatce? Wiadomo, że przy tworzeniu postaci zastosowano technikę motion capture i ponad 1000 najróżniejszych sposobów animacji.

PLANET OF THE APES będzie połączeniem przygodówki z grą akcji (TPP), przy czym w trakcie rozgrywki musisz wykazać się nie tylko refleksem, ale także pomysłowością i zdrowym rozsądkiem. Grę też cechować ma duża interakcja z otoczeniem. Producenci zapowiadają, że zawrą w niej ponad 60 stron tekstu. Postacie Małp – nowych władców Ziemi, a także krajobrazy, osiedla i urządzenia będą wyglądały zupełnie jak te znane z filmu i serialu telewizyjnego.

Wiadomo, że walka będzie bardzo widowiskowa i złożą się na nią nie tylko pojedynki na pięści, lecz także strzelaniny z użyciem broni palnej, laserów i innych broni przyszłości. Gra będzie składała się z piętnastu poziomów, a kamerę będzie można ustawić w dowolnej pozycji względem postaci gracza. Ciekawy pomysł, dopracowane postacie przeciwników i gracza dają nadzieję na dobrą zabawę.



Oto strona producenta tej gry. Niestety, jak na razie link do gry PLANET OF THE APES nie działa



Tekst: Jacek „Jarema" Komuda



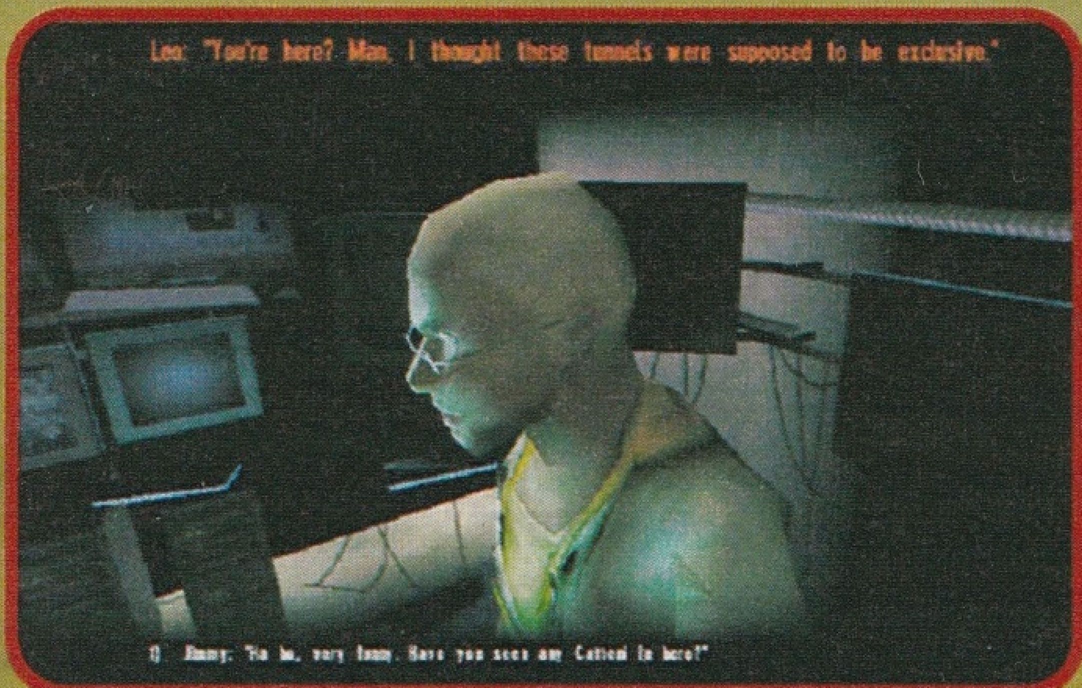
Wszystkie wnętrza zaprezentowane w grze mają przypominać scenerie z filmu i serialu „Planeta Małp"



Jak zwykle w starych jaskiniach i podziemiach można znaleźć dawną technologię, maszyny i urządzenia, pozostawione przez ludzi

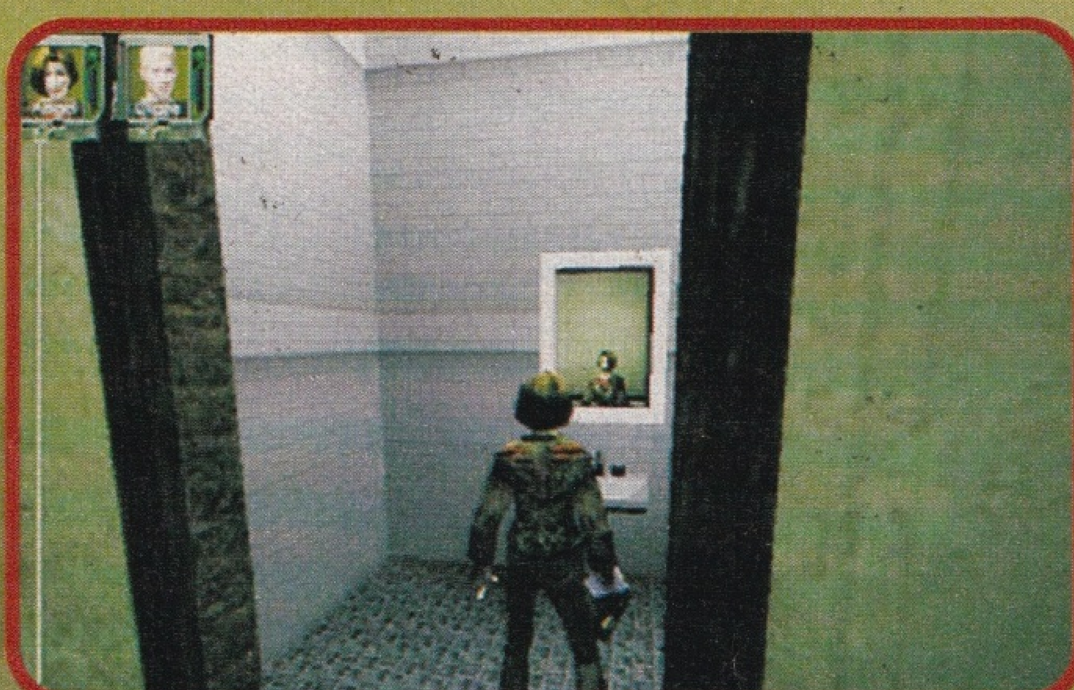
FREEDOM
FIRST RESISTANCE

Nikt nie lubi Obcych. Zwłaszcza wtedy, gdy pojawiają się niespodziewanie i zdobywają Ziemię. Jak jednak można im się przeciwstawić? Chyba tylko wstąpić do Resistance...



Czyżby w walce z Obcymi przydawali się też hackerzy? Poczekamy, zobaczymy...


Ziemia jest zawojowana, a miliony ludzi przebywają w obozach dla uchodźców


Czy FFR będzie odpowiednikiem Thiefa? A może będzie przypominać QUAKE'A?

Ruch Oporu (Resistance) to jedyna siła, która może przeciwstawić się Cattenom. **W dziewięć miesięcy po ich inwazji na Ziemię, po zniszczeniu wielu miast, po zrujnowaniu naszej planety oddział partyzantów pod wodzą Angela Sancheza wypowiada wojnę Obcym.** A do zwycięstwa musisz poprowadzić ich właśnie ty.

Tak właśnie przedstawia się w ogromnym skrócie fabuła gry FREE-DOM: FIRST RESISTANCE, przygotowywanej przez Red Storm Entertainment. Jest ona oparta na cyklu powieści Anne McCaffrey „Freedom" opowiadającym o przygodach Sancheza i jego bojowników przeciwstawiających się Cattenom. Anne McCaffrey od 1998 roku współpracuje z twórcami tej gry, tak aby FREEDOM oddawał jak najpełniej mroczny klimat cyklu jej powieści.

Rzeczywistość na Ziemi nie jest zbyt wesoła. Nasza planeta jest spustoszona, a Obcy przedstawieni w książkach i najnowszej produkcji Red Storm nie przypominają poczciwych zielonych ludzików z filmów dla dzieci ani też dobrotliwych stworków z filmu ET, które przybyły na Ziemię, aby głosić miłość i pokój. Najeźdźcy – Catteni to brutalna, żądna władzy rasa, podzielona w dodatku na klany wojowników i szlachetnie urodzonych. Rozprawa z nią z pewnością nie będzie przypominać masakry, jaką można zafundować Obcym choćby w cyklu gier komputerowych UFO. Po pierwsze bowiem dysponują oni nowoczesnymi technologiami, po drugie zaś stworzyli na Ziemi dość specyficzny system kontroli, popierając zdrajców i umożliwiając im stworzenie Rządu Tymczasowego.

Trzeba położyć temu kres – wyzwolić Ziemię z rąk najeźdźców i przywrócić ład oraz porządek. Nikt nie nadaje się do tej roli lepiej niż połączenie Jamesa Bonda z wojownikami klasztoru Shaolin, czyli po prostu... ty.

FREEDOM będzie grą TPP (Third Person Perspective). Grający wcieli się w Angela Sancheza, dowodzącego oddziałem, w skład którego wchodzi jeszcze dwóch ludzi.

Prowadząc do boju żołnierzy z Resistance będziesz musiał wcielić się w prawdziwego partyzanta i podczas wielu trudnych misji wykazać się nie tylko umiejętnościami takimi jak np. celne strzelanie, ale także mocno wytężać szare komórki. Czekają cię bowiem rozmowy z wieloma postaciami spotykanymi po drodze, a także liczne krwawe walki z bezwzględnymi Cattenami. Mroczny niebezpieczny świat zrujnowanej Ziemi nie może mieć przed tobą absolutnie żadnych tajemnic.

Twórcy gry zapowiadają, że FREEDOM cechować będzie bardzo ładna grafika, prosty, intuicyjny interfejs a także doskonałe udźwiękowienie. Do gry wykorzystano ponad 700 filmów stworzonych przy pomocy techniki motion capture, a specjalny system komputerowy maczuwać nad tym, aby ruchy wszystkich bohaterów oddawały w pełni gesty prawdziwych ludzi.


Catteni są bezwzględni i brutalni, ale mają także słabe strony



Strona z ładną grafiką. Możesz z niej ściągnąć duże obrazki i podkłady na desktop. Szkoda, że wolno się ładuje

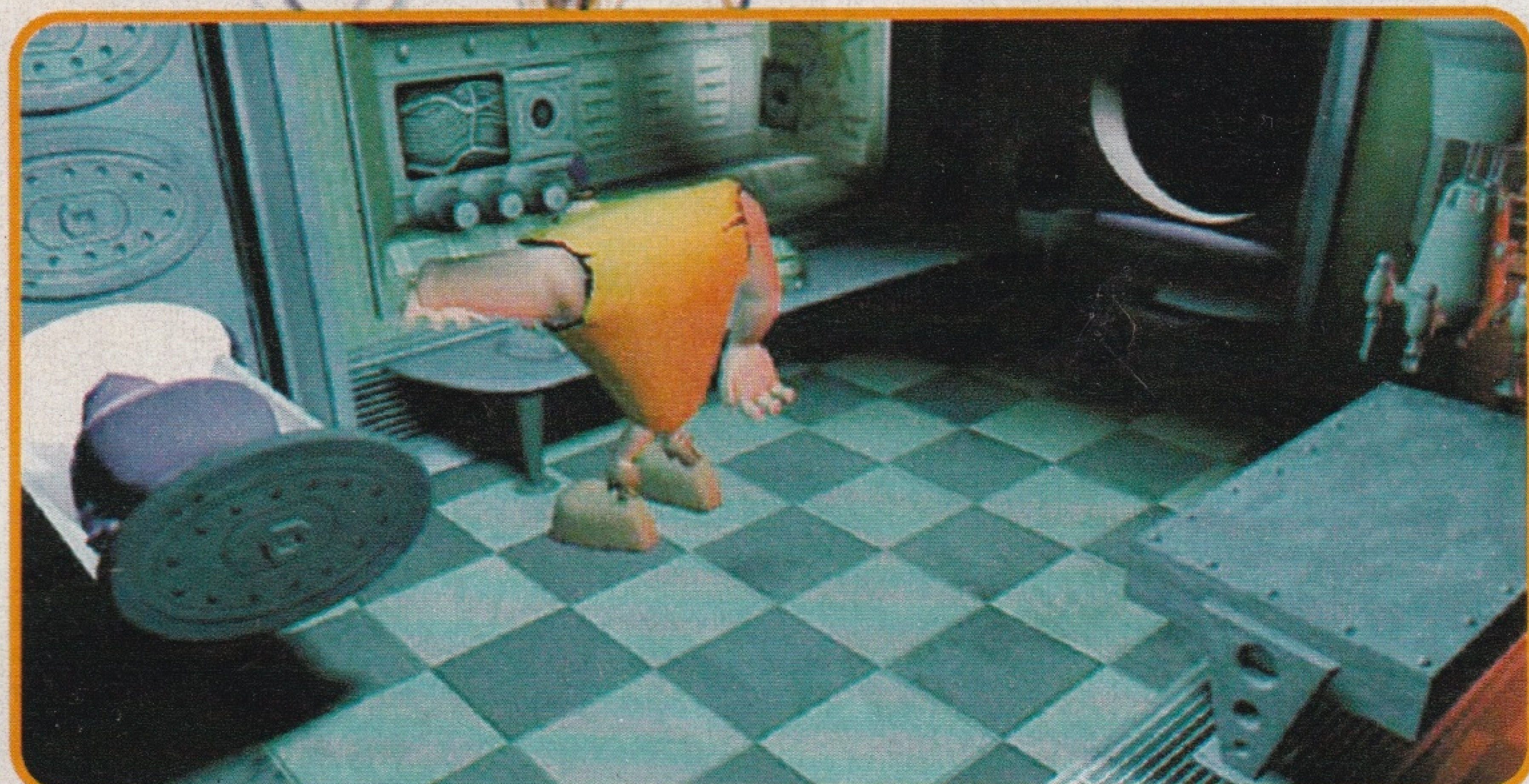
PC	PSX	N64	DC	A

Freedom: First Resistance
Obca Akcja
Premiera: listopad 2000
Red Storm/ Play It | 1 graczy

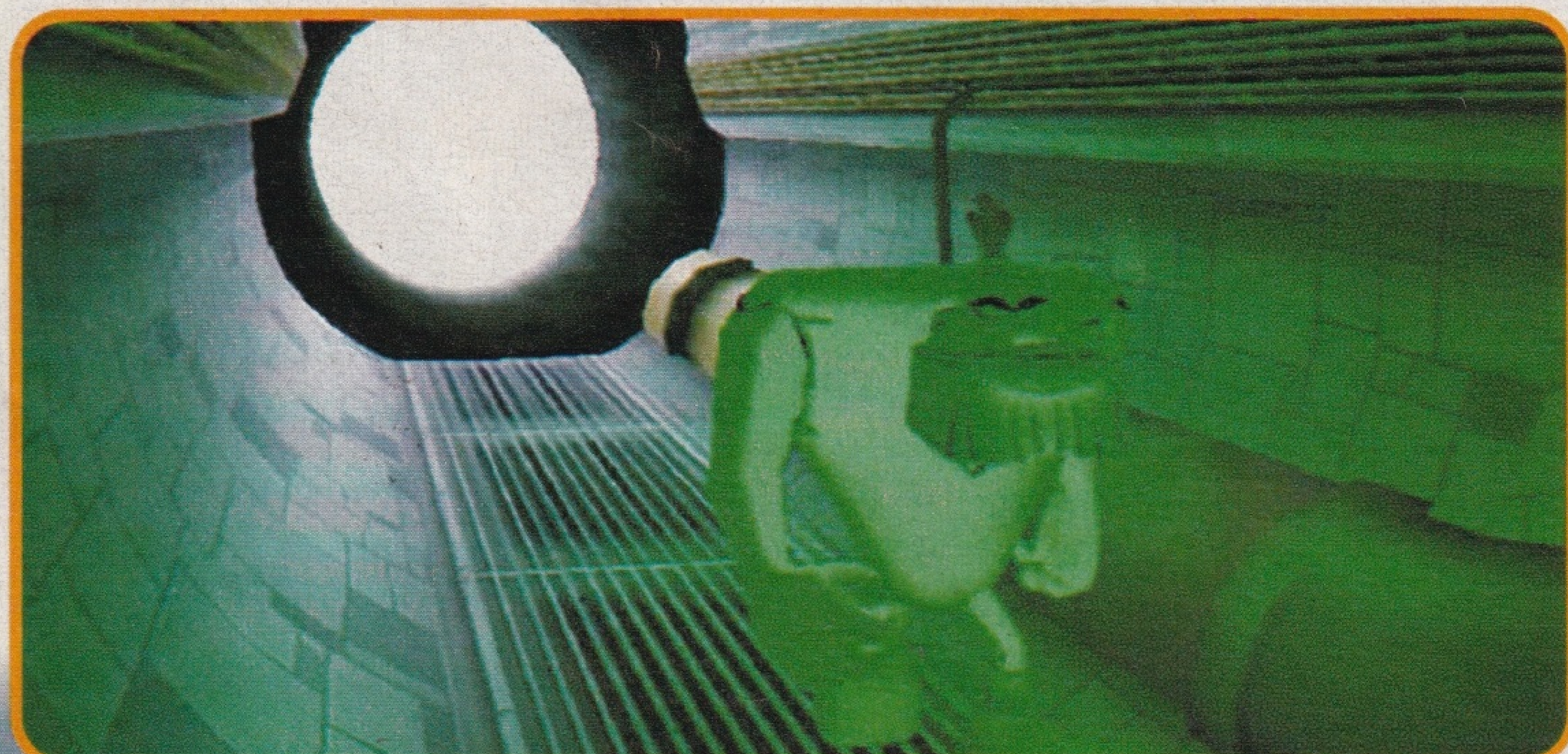
Ta gra z pewnością zadowoli miłośników prozy Anne McCaffrey, pytanie jednak, czy zachwyceni będą także fani gier akcji, takich jak Thiefa i Quake

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

it came for ZOG



Niezwykłą frajdą dla neandertalczyka będzie z pewnością zwiedzanie statku Obcych i poznawanie najnowszych technologii



Tajemnicze tunele przypominają Zogowi jaskinie, w których spędził swoją młodość i dzieciństwo... Szkoda tylko, że nie można mazać po ścianach

Zog to typowy neandertalczyk o wielkiej maczudze i bardzo małym rozumku

Twórcy gier często zapominają o humorze. Możesz więc zagrać w wiele śmiertelnie poważnych lub ponurych historii. Jednak IT CAME FOR ZOG sprawi, że się rozweselisz...

Życie Zoga było bardzo proste i na swój barbarzyński sposób przyjemne. Polował na mamuty, jadał pieczyste i mieszkał w przytulnej jaskini. Cieszył się sławą wielkiego wojownika oraz myśliwego i bynajmniej nie podejrzewał, że zostanie porwany przez kosmitów. Między nami mówiąc, Zog w ogóle mało co podejrzewał, a myślenie nigdy nie było jego ulubionym zajęciem.

Ale stało się. Latający spodek pojawił się i zabrał Zoga. Po co? Dlaczego? Zog nie miał pojęcia, kim byli ci Obcy (jeśli w w ogóle zdawał sobie sprawę, że różowe istoty z czułkami to kosmici).

Tymczasem w odległym zakątku kosmosu, na Anabolicznym Asteroidzie młody naukowiec imieniem Barfly zapragnął uszczęśliwić swoją rasę. Stworzył więc sztuczny byt, Generała, idealnego przywódcę i wojskowego, który miał dbać o Binksów (tak nazywała się ta rasa kosmitów). Generał szybko został bezwzględnym dyktatorem. Zaczął wydawać rozkazy, kazał uzbroić wszystkich obywateli i... wtedy właśnie pojawia się Zog.

Jak widać IT CAME FOR ZOG wręcz wymusza śmieszne sytuacje. Jeśli chodzi o zrobienie zabawnej gry pełnej komicznych scen, to trudno o lepszy pomysł. Ociężały umysłowo neandertalczyk wśród kosmitów. No cóż, autorzy ZOGA przyznają, że ich bohater jest niepoprawny politycznie. Nie wie, co to dobre maniery. Zasadniczo robi wszystko, czego bohater gry komputerowej robić nie powinien. Jest również niezmiernie głupi. **Gracz nie raz i nie dwa będzie miał problemy (albo dużo radości), gdy każe Zogowi wykonać jakąś prostą czynność, taką jak otwarcie drzwi do windy czy zapalenie światła. Dla Zoga nie ma bowiem prostych czynności i wszystko robi na swój brutalny, neandertalski sposób.** Pomyślmy tylko, ile zagrożeń czyha na jaskiniowca wrzuconego do świata, którego nie może pojąć... Na szczęście nie jest ułomkiem, a jego maczuga może rozwalić łby największych nawet kosmitów.

Jeśli chodzi o samą grę, to jak na razie wiadomo, że znajdą się tu elementy charakterystyczne dla przygodówek, czyli rozwiązywanie skomplikowanych zadań i łamigłówek oraz nieco akcji. Dlatego też Zoga nauczono biegania, skakania, czołgania się i unikania pocisków.

IT CAME FOR ZOG wykorzystuje połączenie grafiki dwu– i trójwymiarowej. Wygląda to tak, że wszystkie sceny rozgrywające się w pomieszczeniach zamkniętych (czyli statki kosmiczne, baza na Anabolicznym Asteroidzie) są pokazywane w czasie rzeczywistym, zaś wszystko co dzieje się na otwartych przestrzeniach (czyli powierzchni Obcej planety) to scenki prerenderowane.



Dość śmieszna i ciekawa strona poświęcona Zogowi i jego przygodom w kosmosie. Wiele screenów i artów

PC	PSX	N64	DC	A

It came for ZOG
Przygody Neandertala w kosmosie

Premiera: II kwartał 2001

Pixeleers / Topware	1 gracz

Przygody Zoga, który świetnie włada maczugą i pokazuje, że głowa wcale nie musi służyć do myślenia, a łapska do kierowania pojazdem kosmicznym

Tekst: Maciej "Szary Płaszcz" Jurewicz

Ogniem i Mieczem

Powstało wiele filmów, których akcja rozgrywa się w XVII wieku. Jedne z nich, np. „Potop" doskonale oddają klimat epoki, inne – tak jak amerykański „Taras Bulba", gdzie dobry Kozak bił Polaków, odzianych w szlafroki udające kontusze, są mieszaniną kiczu i głupoty


Żółte Wody – pierwsze starcie z Kozakami. Finał tych zmagań rozegrał się jednak pod Kniażymi Bajrakami

OGNIEM I MIECZEM, tworzone przez krakowską firmę Nekrosoft, to gra, w której będziesz mógł wcielić się w hetmana wielkiego koronnego lub regimentarza broniącego szlacheckiej Rzeczypospolitej w latach 1648-1651, czyli w czasach kozackiego powstania Bohdana Chmielnickiego. Epoka ta to czasy doprawdy wspaniałe – okres wielkiej świetności Rzeczypospolitej Obojga Narodów, tatarskich najazdów i szumu husarskich skrzydeł, szlacheckich biesiad i wojen. Grę wydać ma Jerzy Hoffman Film Production, a zatem firma, która stworzyła „Ogniem i Mieczem". Już ten fakt sprawia, że do gry trzeba podejść nader ostrożnie. „Ogniem i mieczem" było bez wątpienia najdroższym filmem w historii polskiego kina, nie prezentowało jednak aż tak wysokiego poziomu, jak poprzednie produkcje Jerzego Hoffmana, a więc „Potop" i „Pan Wołodyjowski". W filmie, na który wydano miliony, zabrakło przede wszystkim uporządkowanej i spójnej wizji Rzeczypospolitej szlacheckiej. **Poza tym dopuszczono się wielu błędów i nieścisłości, które mogą wywołać uśmiech politowania na ustach kogoś, kto choć trochę orientuje się w realiach XVII wieku.** Np. gdy film wyświetlany był w Krakowie, a bohaterowie pokazywali na opactwo w Tyńcu, nad którym unosił się dymek ze spalonych samochodowych opon i wypowiadali kwestię: „Oto Bar przed nami", w kinach wybuchały salwy śmiechu. Za to dragoni paradowali z kałkanami. Wszak każdy mieszkaniec Krakowa przynajmniej raz w życiu był w opactwie w Tyńcu. **Rodzi się więc pytanie, czy w trakcie zabawy w grę komputerową nie będziesz także łapał się za głowę z przerażenia.**

Opisywana gra odtwarzać będzie większość bitew i kampanii z dwóch wojen polsko–kozackich, które toczyły się w latach 1648-1651. Będziesz mógł wybrać zarówno pojedynczą bitwę, jak i całą kampanię. Gra ma być mocno osadzona w reliach historycznych – nie będzie np. możliwe wygranie starć pod Żółtymi Wodami czy pod Korsuniem, w których rozbite zostały najpierw oddziały Stefana Potockiego, a potem wojska kwarciane Rzeczypospolitej. **Pytanie jednak, dlaczego w grze nie znalazły się możliwości innego poprowadzenia kampanii...** A więc próby odpowiedzenia na pytanie, co np. stałoby się wówczas, gdyby przed bitwą pod Korsuniem Mikołaj Potocki połączył się z siłami Jeremiego Wiśniowieckiego. Autorzy starali się jednak trzymać wydarzeń historycznych.

Grafika w OGNIEM I MIECZEM przypomina bardzo ekran w grze PANZER GENERAL 3D. Niestety, tego typu rozwiązanie umożliwia odwzorowanie olbrzymich kampanii z II wojny światowej, ale nie XVII–wiecznych szyków bojowych. W grze nie będziesz bowiem dowodził całymi oddziałami wojska, ale przesuwał pojedyncze figurki, przedstawiające jednostki. Czy po stronie polskiej będą to chorągwie, czy też pułki lub regimenty w autoramencie cudzoziemskim? I jak będzie po stronie kozackiej, gdzie występowały kurenie, sotnie i pułki? No cóż, pozostaje tylko czekać na pełne wydanie gry.



Kozacy dzielą się na dwa rodzaje: w koszulach i w podkoszulkach. A może są to zawodnicy Dynama Kijów?


Do wiadomości autorów gry: każdy pałac lub zamek z XVII wieku otoczony był fortyfikacjami ziemnymi


Bitwa pod Korsuniem. Ważną rolę w tej walce odegrał jar i oddziały kozaków Maksyma Krzywonosa seniora


Czy Machnówka będzie tak dynamiczna jak bitwy w PANZER GENERAL lub GROUND CONTROL?

PC	PSX	N64	DC	PL

Ogniem i Mieczem
Ognista Strategia
Premiera: październik 2000
Nekrosoft / Zodiak | 1 - 3 graczy

Istnieją uzasadnione obawy, że Kniaź Jarema przewróci się w grobie, gdy tylko zobaczy tę grę. Gorzej, gdyby rozzłościli się Chmielnicki i Krzywonos...

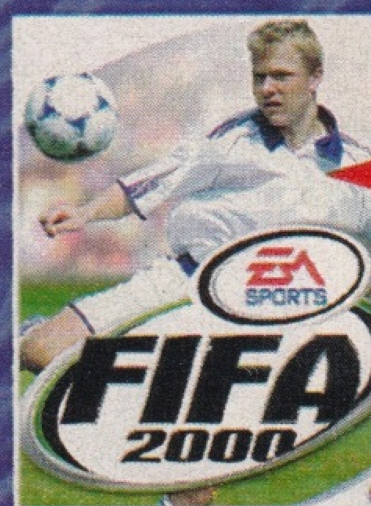
Tekst: Jacek „Jarema" Komuda



1 FIFA 2000



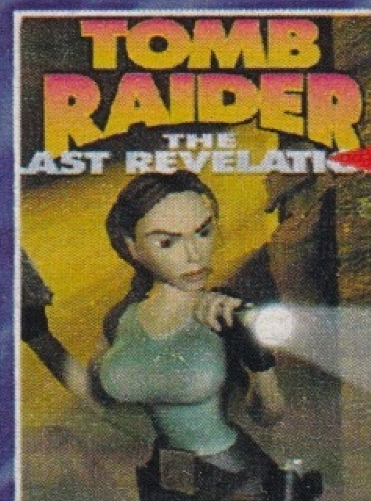
Wasze TOP



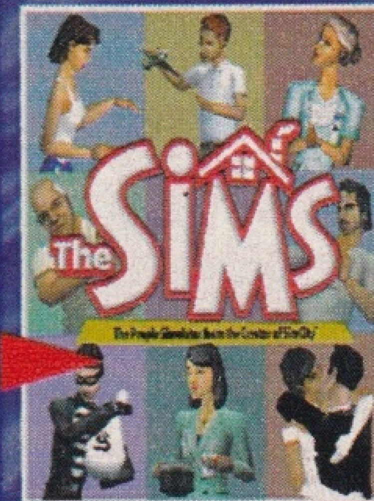
1 FIFA 2000 (4)
EA SPORTS/IM GROUP – PC, PSX
Najlepsza piłkarska gra wszech czasów. Dla kibiców, szalikowców i piłkarzy



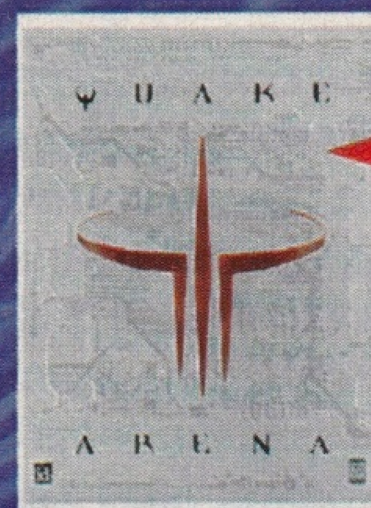
2 Driver (2)
GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
Wciąż te telefony, a Driver jak stał, tak stoi. Kolejne dwa tygodnie na drugim miejscu



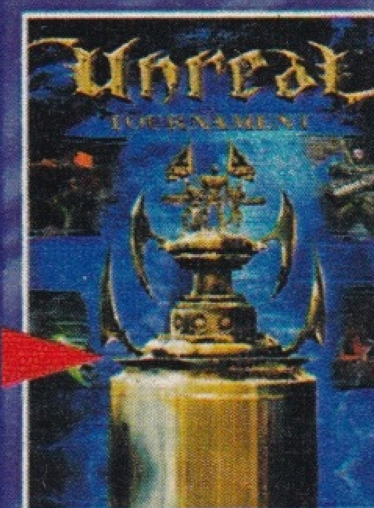
3 Tomb Raider IV (1)
EIDOS/IM GROUP/LEM – PC, PSX
Kolejna zmiana miejsc. TR 4 ustąpił miejsca FIFA 2000. Miejmy nadzieję, że nie na długo



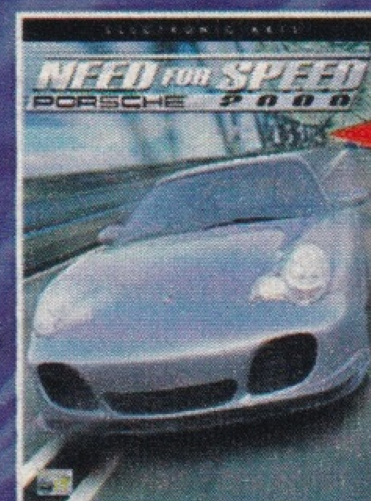
4 The Sims (3)
MAXIS/EA/IM GROUP – PC
Rodzina ciągle jest na szczycie, a nawet bardzo ostro rywalizuje z TR 4



5 Quake 3 (2)
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Na piątej pozycji bez większych zmian. Quake się trzyma i nie daje się wyprzeć z pozycji



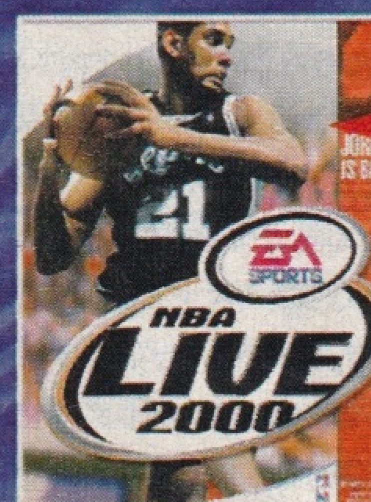
6 Unreal Tournament (12)
GT INTERACTIVE/LEM – PC
Tournament skoczył w górę i próbuje przejąć flagę przeciwnika...



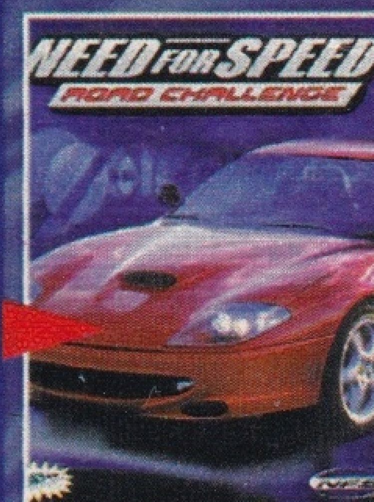
7 Need for Speed: Porsche (6)
ELECTRONIC ARTS/IMG – PC, PSX
Porsche spada. Przecież to drogi samochód. Nie każdego stać na jego utrzymanie



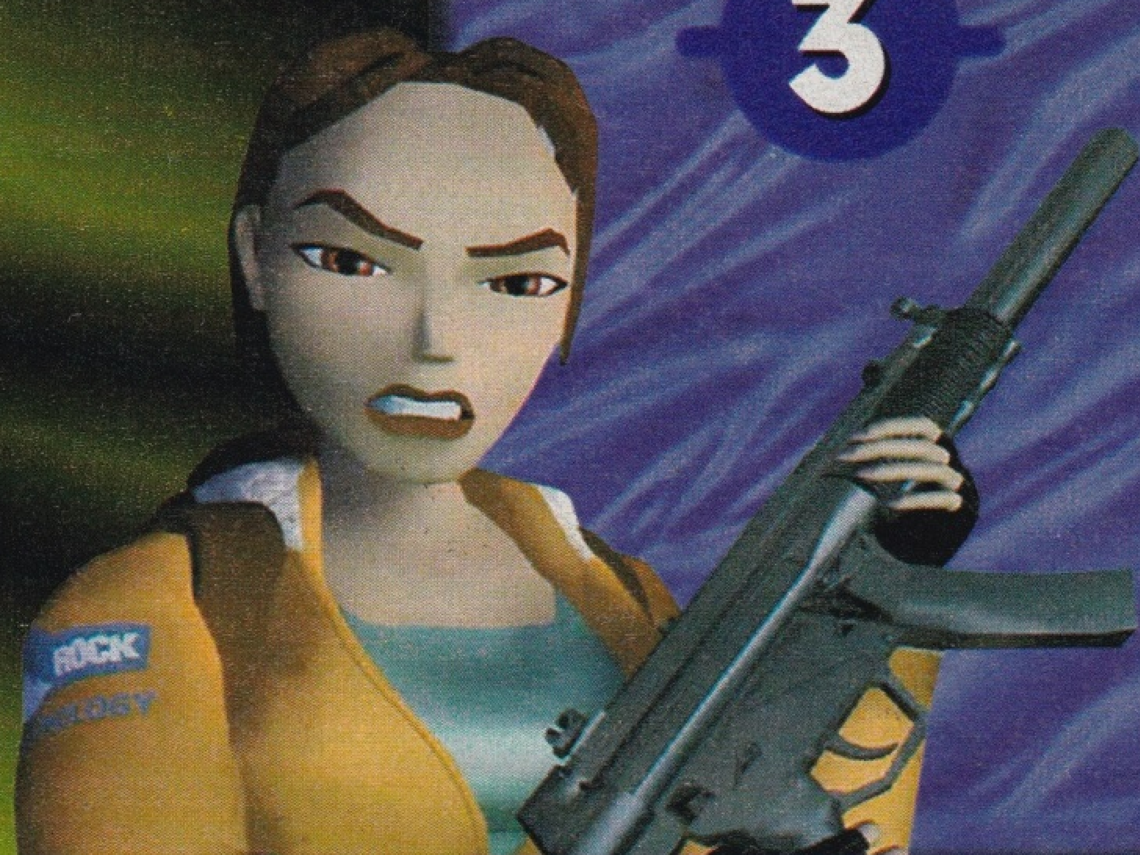
8 Tekken 3 (9)
NAMCO/SONY – PSX
Tekken przepycha się do przodu. Wszyscy lubimy malownicze bijatyki i starcia



9 NBA Live 2000 (15)
EA SPORTS/IM GROUP – PC, PSX
Wielki skok i piłka w koszu... Trzeba mieć długie ręce i być wysokim, żeby zagrać!



10 Need for Speed IV (13)
ELECTRONIC ARTS/IMG – PC, PSX
Chyba jednak wraca moda na stare, dobre, klasyczne wyścigi samochodowe...



2 Driver

3 Tomb Raider IV

System TOP 5

PC
1. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IM GROUP – Piłka nożna – 99 zł
2. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 99 zł
3. **Tomb Raider IV** – EIDOS/IM GROUP – Action – 155 zł
4. **The Sims** – MAXIS/EA/IM GROUP – Symulacja rodziny – 115 zł
5. **Quake 3** – ID SOFTWARE/LEM – Action – 189 zł

PLAYSTATION
1. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IM GROUP – Piłka nożna – 199 zł
2. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 199 zł
3. **Tomb Raider 4** – EIDOS/LEM – Action – 199 zł
4. **NFS: Porsche** – ELECTRONIC ARTS/IM GROUP – Wyścigi – 199 zł
5. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Bijatyka – 199 zł

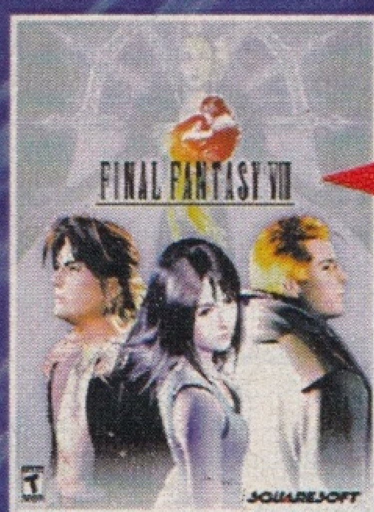
GAME BOY
1. **Rayman** – UBI SOFT – Platformówka – 149 zł
2. **Tony Hawks Skateboarding** – ACTIVISION – Jazda na deskorolce – 149 zł
3. **GTA** – ROCKSTAR – Samochodowa – 149 zł
4. **720** – MIDWAY – Deskorolka – 149 zł
5. **Super Mario Bros. DX** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł

Grupa pościgowa

21. **GTA 2** – TAKE 2 / PLAY-IT – PC, PSX
22. **UEFA EURO 2000** – EA / IM GROUP – PC,PSX
23. **Age of Empires 2** – MICROSOFT – PC
24. **Majesty** – HASBRO / CD PROJEKT – PC
25. **Planescape:Torment** – INTERPLAY/ CD PROJEKT – PC

P 20

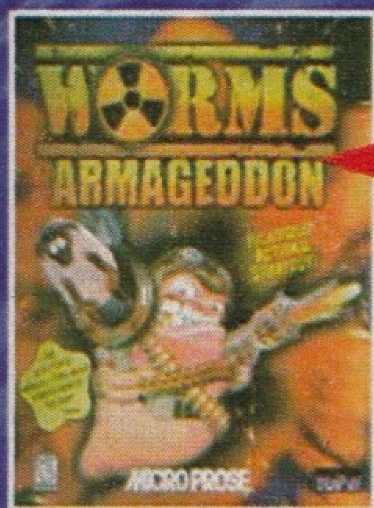
Notowania z ostatnich 2 tygodni



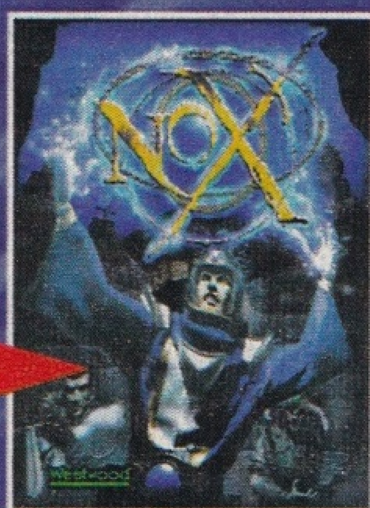
11 (10) **Final Fantasy VIII**
SQUARESOFT/IM GROUP – PC, PSX
Powolny upadek jednej z najciekawszych komputerowych gier RPG...



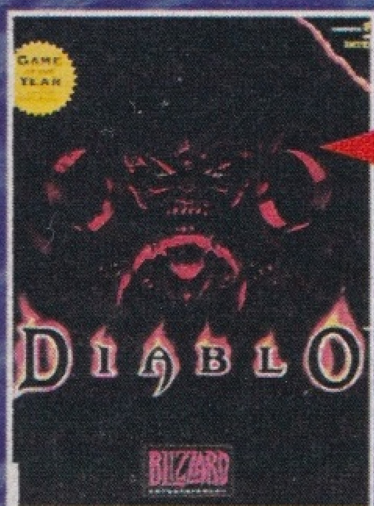
12 (17) **Grand Theft Auto**
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
Ukradnij auto i pojeździj sobie, ale uważaj, jeśli się spóźnisz pod bank, szef będzie zły...



13 (P) **Worms: Armageddon**
TEAM 17/CD PROJEKT – PC
Znowu wrócił Worms. Teraz przygotujcie się na prawdziwy kataklizm na liście przebojów



14 (8) **Nox**
WESTWOOD/IM GROUP – PC
Wielki upadek Noxa pozwala sądzić, że już wkrótce na listę wkroczy Diablo 2



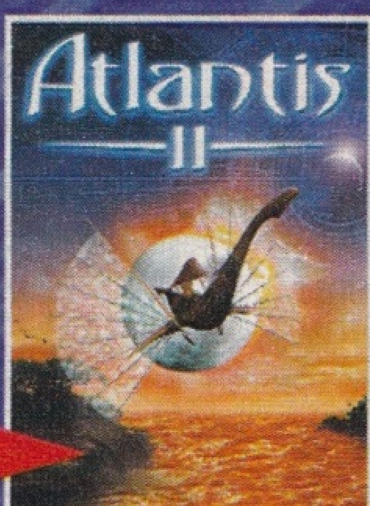
15 (14) **Diablo**
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Tymczasem pierwsza część Diablo także spada. Niebawem przyjdzie jego wielki brat



16 (11) **Starcraft**
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
To już chyba ostatnie tygodnie Starcrafta. Szkoda, bo to przecież doskonała gra



17 (14) **Quake 2**
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Wielka strzelanina w ponurej scenerii. Nadzwyczaj mroczna i okrutna gra...



18 (P) **Atlantis 2**
CRYO/CD PROJEKT – PC
Wielki powrót w dobrym stylu. Znów pojawiła się znana przygodówka



19 (P) **Hokus Pokus Różowa Pantera**
MGM/CD PROJEKT – PC
Różowa pantera wśliznęła się na listę przebojów. Miejmy nadzieję, że na dłużej

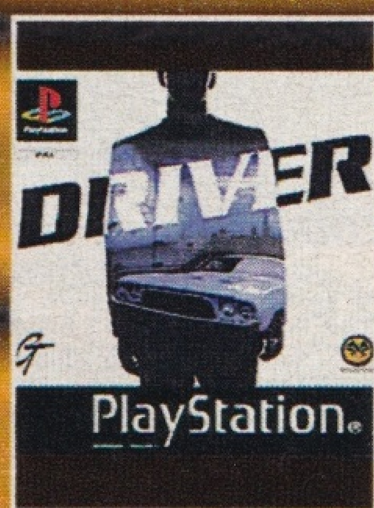


20 (16) **C&C: Tiberian Sun**
WESTWOOD/IM GROUP – PC
Krwawa walka GDI i NOD, spustoszona Ziemia, pola Tiberium i mutanci...

SIEDMIU WSPANIAŁYCH

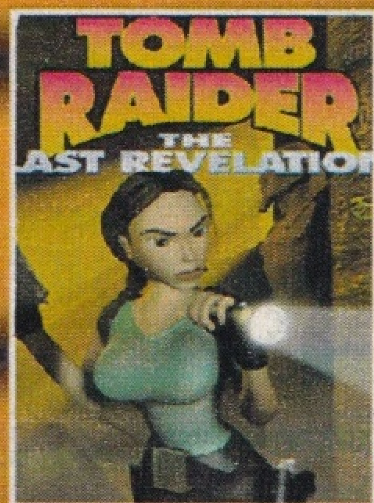


Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów

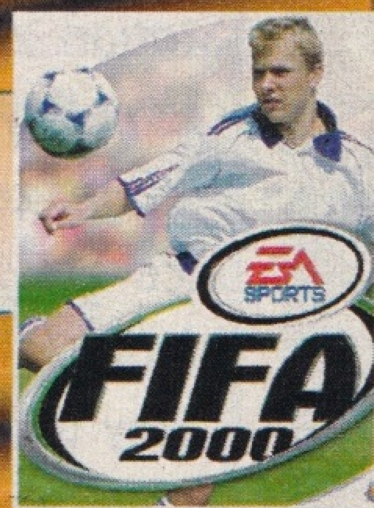




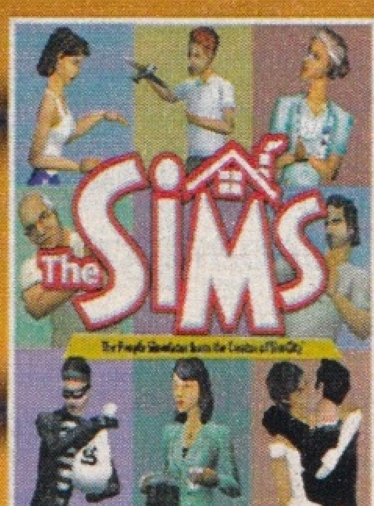
1 Driver
Bezustanny, niezmienny, pierwszoplanowy hit tej listy...



2 FIFA 2000
Jeśli nie lubisz biegać po murawie za piłką, to zagraj w tę grę



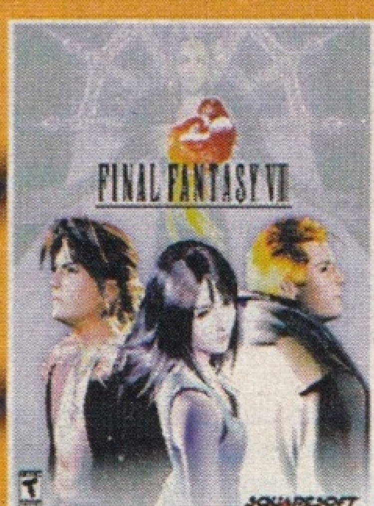
3 Tomb Raider IV
Lara jak zwykle penetruje tajemnicze podziemia i nekropolie



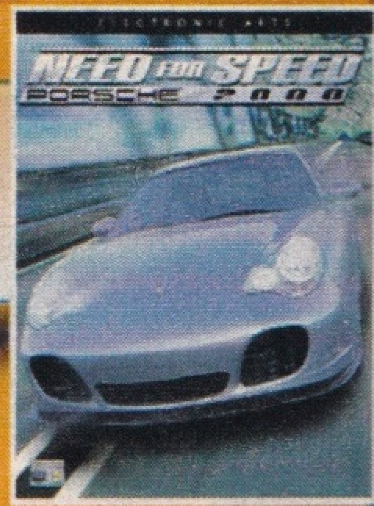
4 Quake 3
Najbardziej znana gra akcji, przeznaczona do rozgrywki online



5 The Sims
W tej grze możesz stworzyć wirtualną rodzinkę...



6 Need for Speed: Porsche
Teraz możesz zasiąść za kierownicą bardzo drogiego samochodu



7 Final Fantasy VIII
Gra RPG przeniesiona na PC od razu zyskała fanów

A oto gry, które nie zmieściły się w naszej gorącej dwudziestce. Tylko od ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 Settlers 3
BLUE BYTE/ CD PROJEKT – PC

27 Devil Inside
CRYO/ CD PROJEKT – PC

28 Faust
CRYO / CD PROJEKT – PC

29 Heroes of M&M 3
3DO/ IM GROUP – PC

30 Wrota Baldura
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



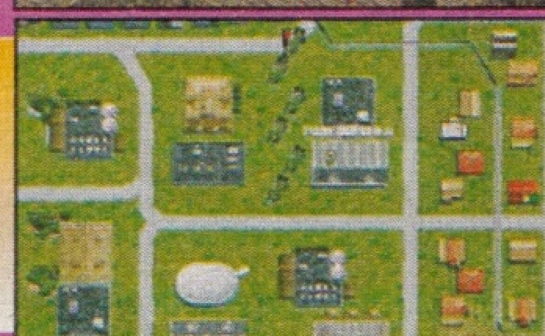
1 Kleopatra
SIERRA / PLAY-IT – PC
Wreszcie możesz obejrzeć sławny nos pewnej wielkiej egipskiej królowej...



2 Siege of Avalon
DIGITAL TOME – PC
Klasyczne RPG. Niby nic nowego, ale tę grę możesz zamówić przez Internet. Pierwszy rozdział jest za darmo!



3 Steel Panthers: World at War
MATRIX GAMES – PC
Kolejna wersja pewnej bardzo dobrej gry strategicznej. Chcesz zobaczyć prawdziwą wojnę? No to zagraj!



4 Radikal Bikers
INFOGRAMES / SONY – PSX
Brawurowa jazda po mieście, gonitwy, pościgi i nie tylko. Piękna grafika i bardzo wiele różnych atrakcji...



5 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY-IT – PC
Uwaga, właśnie dzwoni twój szef, i w dodatku mówi po polsku. A jak nie pojawisz się pod bankiem, zrobi się nieprzyjemny...



CLICK! AKCJA!
Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam! Dlatego też czekamy na listy, a w nich Wasze głosy na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody.

PONAD 300 NAGRÓD DO WYGRANIA!

WIELKI KONKURS

PSTRYKAJ Z CLICKERSEM!

Przygotowaliśmy dla Was letnią niespodziankę – rewelacyjny konkurs z extranagrodami. W naszej zabawie możecie wygrać jedną z cennych nagród! Wśród prezentów znajdują się między innymi: konsole PlayStation z grą i pokrowcem na płyty CD, konsole GameBoy Color z grą Pokemon, aparaty Polaroid I-Zone, zestawy głośników Creative Labs, kierownice z systemem ForceFeed Back, supergry, podkładki pod myszkę i wiele, wiele innych.

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, musicie jedynie przysłać do nas swoje **zdjęcie z wakacji, przedstawiające Was w koszulce z prasowanką CLICK!** (znajdziecie ją na trzeciej stronie CLICKA!). Za najciekawsze, najśmieszniejsze lub najoryginalniejsze fotografie otrzymacie nagrody, które widzicie na tej stronie. Na Wasze prace czekamy do 31 sierpnia 2000. Nie zapomnijcie o kuponach konkursowych **(obydwu, z numerów 16 oraz 17)** i wypełnieniu naszej miniankiety!



Nagrody ufundowała firma



Nowoczesne salony multimedialne z Warszawy (Janki) i Wrocławia

2x Konsola PlayStation
+ gra i pokrowiec na CD

Kupon konkursowy nr 1

W losowaniu biorą udział wyłącznie zgłoszenia, zawierające komplet kuponów konkursowych (nr 1 z CLICK! 16 oraz nr 2 z CLICK! 17)

Imię ______________________

Nazwisko ______________________

Adres ______________________

____

Kod pocztowy ______ Miejscowość ______________

Telefon kontaktowy ______________________

(Prosimy wypełnić drukowanymi literami!)

Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na publikację nagrodzonych zdjęć w magazynie CLICK!

MINIANKIETA

Które numery CLICKA! czytałeś?
❐ 25/99 ❐ 3 ❐ 4 ❐ 5 ❐ 6 ❐ 7 ❐ 8 ❐ 9
❐ 10 ❐ 11 ❐ 12 ❐ 13 ❐ 14 ❐ 15 ❐ 16

Czy kiedykolwiek miałeś problemy z zakupem CLICKA?
❐ NIE, NIGDY ❐ TAK, CZĘSTO ❐ CZASAMI

Ile masz lat?
❐ poniżej 10 ❐ 10-14 ❐ 15-18 ❐ więcej niż 18

Czy kupiłeś (lub czytałeś) dodatek CLICK! extra o Diablo 2?
❐ KUPIŁEM ❐ CZYTAŁEM U ZNAJOMEGO
❐ NIE BYŁEM ZAINTERESOWANY / NIE CZYTAŁEM

Jeśli czytałeś CLICK! extra, jak go oceniasz?
❐ BARDZO DOBRY ❐ MOŻE BYĆ ❐ KIEPSKI

Czy kupiłbyś kolejne wydania CLICK! extra?
❐ TAK ❐ NIE ❐ JESZCZE NIE WIEM

1x SideWinder Freestyle Pro



Dopiero z tym padem w ręku poczujesz prawdziwą radość grania

Jeśli lubisz wyścigi, na pewno spodoba ci się ta nagroda. Przekonasz się, co to naprawdę znaczy jechać rajdowym samochodem



Nagrody ufundowała firma **Microsoft**

1x SideWinder Force Feedback Wheel

3x GameBoy Color + gra Pokemon

GameBoy opanował świat – teraz także i ty będziesz mógł grać w najfajniejsze gry. I to bez względu na to, gdzie się znajdziesz: w domu, w autobusie, na plaży lub w szkole (na przerwie, oczywiście...)

Nagrody ufundowała firma LUKAS TOYS

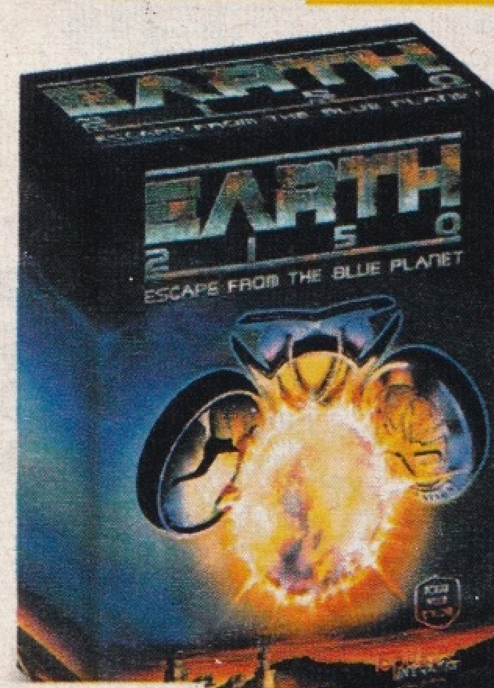


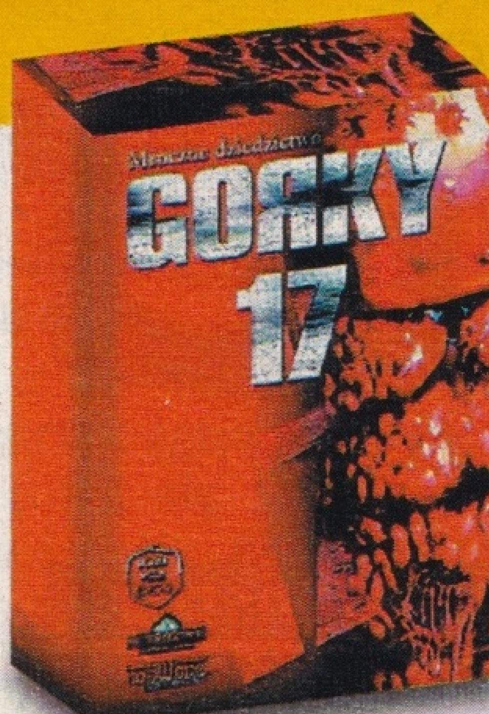
100x Kubeczek CLICK!



100x Segregator CLICK!

20x Earth 2150 + Klocki
10x Gorky 17





Z tymi grami nie będziesz się nudził! Gwarantujemy świetną i wciągającą rozrywkę...

Nagrody ufundowała firma TopWare Interactive

30x PODKŁADKA POD MYSZ

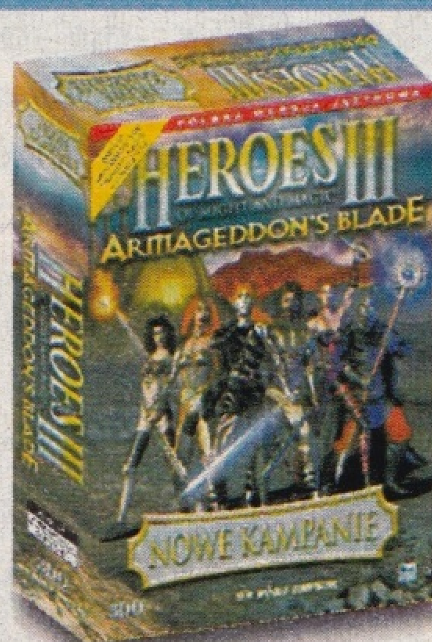
1x Guillemot Ferrari Force Feedback Racing Wheel

Kolejna nagroda dla miłośników szybkiej jazdy. Dzięki niej poczujesz się jak kierowca prawdziwego Ferrari!

Nagrody ufundowała firma ACTION

5x Heroes of Might and Magic III + dodatek Armageddon's Blade
10x Shogun Total War





Przeżyj niesamowite przygody w świecie fantasy albo przenieś się do szesnastowiecznej Japonii. Zagraj i wygraj!

Nagrody ufundowała firma im GROUP

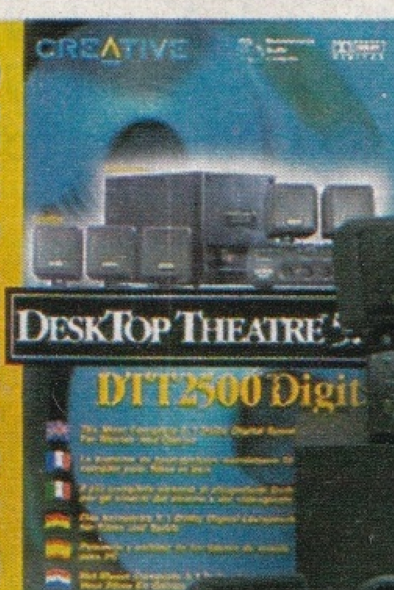
8x Polaroid i-zone



Obdaruj swoich znajomych wesołymi minizdjęciami z własną podobizną!

Nagrody ufundowała firma Polaroid

Zestawy głośników:
1x Cambridge SoundWorks
1x DeskTop Theatre DDT 2500





Nie ma grania bez muzyki i efektów dźwiękowych. Zestaw głośników Creative Labs zapewni ci niesamowite wrażenia...





Nagrody ufundowała firma CREATIVE

65x Książek wydawnictwa Prószyński i S-ka



25x

Ciekawe i pełne humoru jak powieści Pratchetta. Przydatne i profesjonalne jak seria „Z marszu". Tylko takie książki znajdziesz w ofercie wydawnictwa Prószyński!



30x



5x



5x

KLEOPATRA

KRÓLOWA NILU

Królowa Kleopatra była jedną z barwniejszych postaci w historii Egiptu. Teraz dzięki dodatkowi do FARAONA możesz przekonać się, jak wyglądało życie Egipcjan pod jej panowaniem

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT możecie wygrać grę KLEOPATRA! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się dolina w Egipcie ze słynnymi grobowcami władców?

W KLEOPATRZE, tak jak w każdym dodatku, pojawiły się nowe kampanie, tym razem cztery, umożliwiające kontynuację zabawy rozpoczętej w FARAONIE. Będziesz mógł budować legendarną Dolinę Królów, powtórzyć sukcesy Ramzesa II, czy też kierować rozbudową Aleksandrii. Zaletą KLEOPATRY jest możliwość rozgrywania kampanii w dowolnej kolejności. Dzięki temu, nawet jeśli wykasowałeś wcześniej FARAONA z twardego dysku, po zainstalowaniu obydwu gier będziesz mógł zacząć zabawę od razu Dolinie Królów, zamiast ponownie rozgrywać pięć oryginalnych kampanii z poprzedniej gry. Natomiast pojedyncze scenariusze, wzbogacone zresztą o 15 nowych misji, można kończyć w dowolnej kolejności.

Ciekawą innowacją wprowadzoną w kampaniach jest możliwość wykorzystania własnych bogactw oraz wojsk w kolejnych scenariuszach danej kampanii. Nie jest to co prawda dostępne za każdym razem, ale za to czasami z jednego scenariusza do drugiego przenoszone są nawet całe budowle!

Wraz z rozwojem Egiptu pojawiały się nowe typy budynków. W KLEOPATRZE będziesz mógł postawić np. latarnię na wyspie Faros, Cezareum czy Bibliotekę Aleksandryjską. Nie mogło oczywiście zabraknąć również grobowców królewskich z Doliny Królów oraz świątyni Abu Simbel. Jednak nowe monumenty to nie wszystko. Praca w jaskiniach wymagała przecież światła, a przepiękne malowidła ktoś musiał namalować. Z tego właśnie powodu w KLEOPATRZE pojawiają się takie budowle jak farbiarnia, lampiarnia i cech rzemieślników, które dostarczają surowców i pracowników niezbędnych do wykonania królewskich grobowców. Oliwę potrzebną do produkcji lamp będziesz musiał sprowadzić, natomiast hennę do wyrobu farb musisz uprawiać na plantacjach. Nowe budowle, a także konieczność przeznaczenia części terenów zalewowych pod plantacje henny, dodatkowo komplikują i tak już trudne zadanie rozbudowy miasta i dbania o szczęście oraz bezpieczeństwo mieszkańców.

Jedną z wad FARAONA była zbyt czasochłonna budowa monumentów. By usunąć tę niedogodność, w KLEOPATRZE wprowadzono modlitwy do bogów o pomoc w tym trudnym zadaniu. Jeśli twoje ofiary będą hojne, być może jedno z bóstw wspomoże wysiłki twoich poddanych.

Składając ofiary, musisz jednak uważać, aby nie rozgniewać żadnego z pominiętych bogów. **Do listy zniszczeń, jakie mogą zesłać na twój lud obrażone egipskie bóstwa, doszło kilka nowych, np. plaga żab czy szarańczy.**

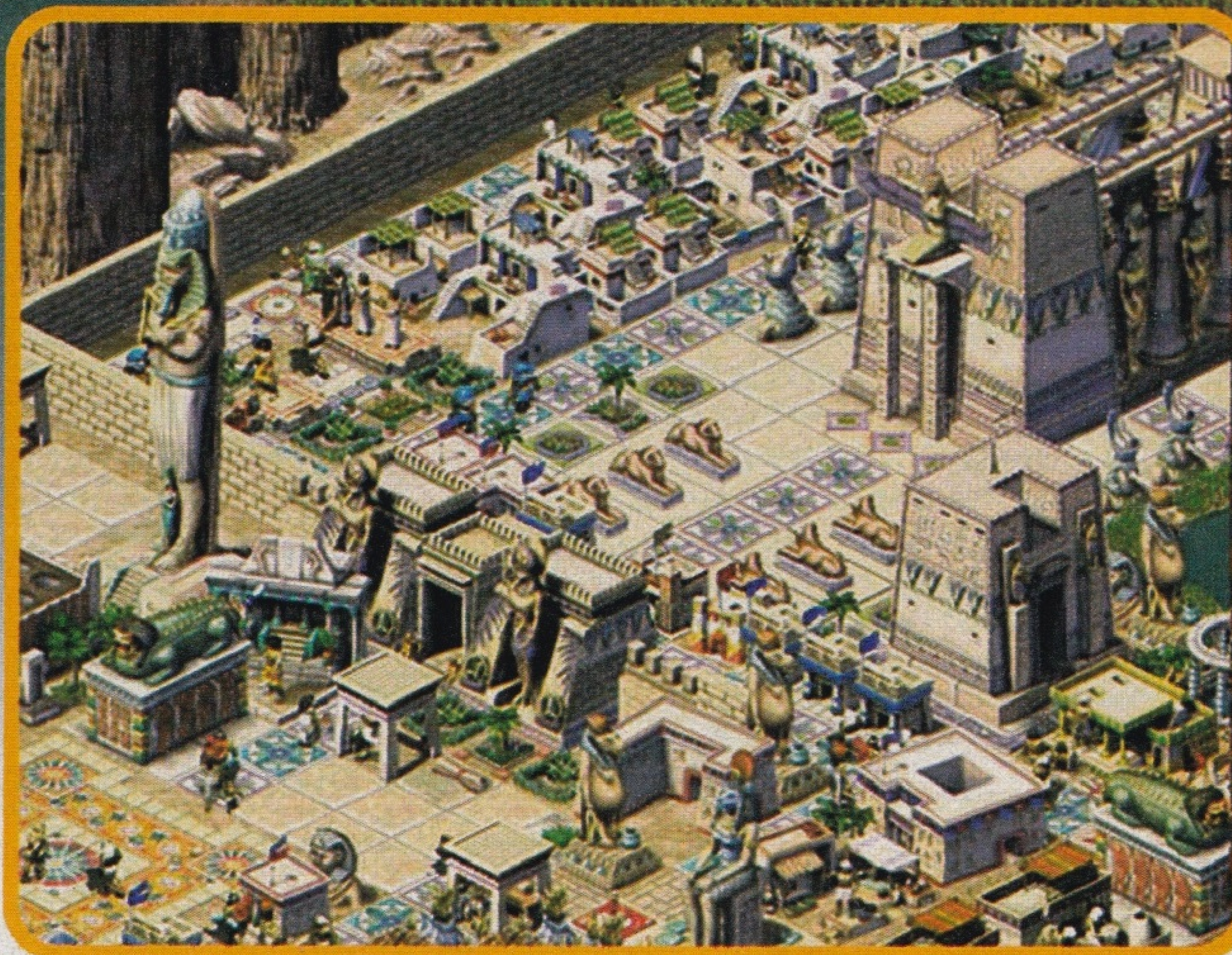
Piramidy, mastaby czy królewskie grobowce to jednak nie tylko powód do dumy, ale również kłopot. Zgromadzone w nich skarby



Wojny w ówczesnych czasach były chlebem powszednim. Jeśli nie będziesz posiadał silnej armii, to szybko zakończysz „karierę” królowej



Niektóre z budowli potrzebują naprawdę wiele miejsca. Jednak musisz je postawić, gdyż bez nich nie zakończysz misji



Do takiego rozbudowania miasta potrzeba wielu godzin zabawy. Warto było się starać, choćby po to, żeby na nie popatrzeć



Władczyni Egiptu wcale nie miała krzywego nosa, co możesz sprawdzić na zdjęciu

przyciągają złodziei, którzy nie cofną się przed niczym, żeby je zdobyć. Będziesz więc musiał chronić miejsca spoczynku swoich przodków, co na pewno nie jest łatwym zadaniem.

Rozwój i idące za tym bogactwo Egiptu kusiło wielu wrogów, którzy starali się przywłaszczyć sobie zgromadzone skarby. W KLEOPATRZE przyjdzie ci zmagać się z wojskami Fenicjan, Persów oraz oczywiście Rzymian. Jednak ci ostatni mogą okazać się pomocni, szczególnie gdy „kochana" rodzina będzie starała się pozbawić cię władzy. Oprócz tych wrogów, będziesz musiał dać sobie radę z dzikimi zwierzętami, napadającymi na twoich poddanych. Do dotychczasowego grona krwiożerczych bestii dołączyły m.in. lwy i skorpiony. Inne nowe budowle, dostępne w KLEOPATRZE, służą do upiększania miasta i podnoszenia zadowolenia mieszkańców. Kilka różnych rodzajów pomników, a nawet zoo, zwiększają i tak już liczną listę tego typu budynków.

Wszystkie powyższe rozwiązania, dostępne teraz także w oryginalnych misjach FARAONA, sprawiają, że zabawa w budowę egipskiego imperium staje się znacznie bardziej skomplikowana, a przez to ciekawsza i wciągająca. Kilka nowych kampanii i kilkanaście scenariuszy zapewnia zabawę przez wiele dni. Jednocześnie w dalszym ciągu zachowano zaletę FARAONA, który łączył przyjemne z pożytecznym i w oryginalny sposób uczył historii Egiptu.



W KLEOPATRZE będziesz mógł postawić wiele słynnych budowli

Jedynym poważniejszym minusem KLEOPATRY jest w dalszym ciągu niska inteligencja twoich poddanych. Na przykład nosiwoda często omija tereny mieszkalne, choć tylko tam przyda się noszona przez niego woda. Brakuje również możliwości ustalania tras patrolowych dla konstabli, strażaków oraz pozostałych poddanych, który muszą na swojej drodze mijać konkretne typy budowli. Byłoby to doskonałe rozwiązanie problemu z podejmowaniem decyzji przez niezbyt rozgarniętych poddanych.

Oczywiście KLEOPATRA, tak samo jak FARAON, będzie dostępna w polskiej wersji językowej. Samemu tłumaczeniu niewiele można zarzucić – pojawia się jedynie kilka niezbyt istotnych błędów. Również kwestie mówione przygotowane zostały z dużą starannością – dobrze dobrano głosy lektorów, którzy doskonale wprowadzają gracza w nastrój każdej misji.



Do nowych atrakcji dostępnych w dodatku należy Zoo. Musisz więc dostarczać zwierzętom mięsa i... słomy



Bardzo słaba strona. Znajdziesz na niej jedynie skromne informacje o dodatku i kilka obrazków.

PC	PSX	N64	DC	PL

Kleopatra
Strategia Znad Nilu

99 zł	Sierra / Play It	1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 460 MB HD
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM, 600 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4+	4

+ Nowe typy budowli, dość trudne kampanie

– Niska inteligencja poddanych, brak możliwości ustalenia dla nich tras poruszania się

Pomimo ciekawych i trudnych kampanii, nowych typów budowli oraz historycznego tła wydarzeń pozostaje pewien niedosyt — **4**

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

POMPEJE

Kolejna historyczna gra przygodowa. Tym razem jest to francusko-rzymski melodramat i jak to zwykle z tym gatunkiem bywa może jest piękny, ale za to piekielnie nudny



Mieszkańcy Pompejów niepotrzebnie zawracają głowę bohaterowi – wdają się w dysputy zamiast pomóc odnaleźć Sophie

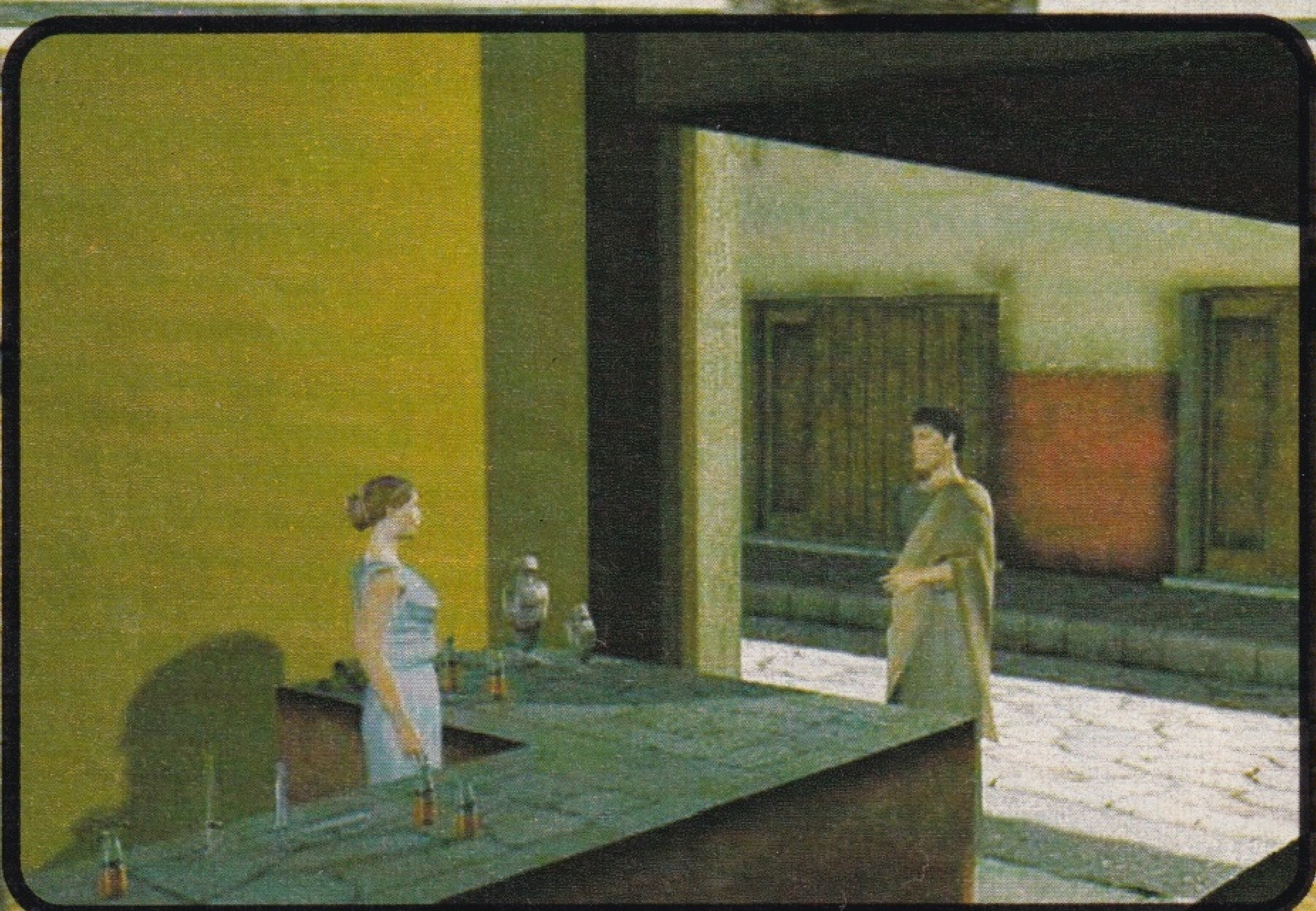


Rozmowy są długie i nudne. W pewnym momencie ciężko zorientować się kim jest Popidius, a kim Fruktus...

POMPEJE to kolejna pozycja z „fascynującego" cyklu historycznych gier przygodowych. Po Chinach, Francji i Meksyku wybór padł na antyczne miasto, zniszczone przez erupcję wulkanu. **Głównym bohaterem tej gry jest Adrian Blake, znany podróżnik i geolog. Kiedy po zakończeniu Pierwszej Wojny Światowej wraca do swojego domu, dowiaduje się, że zaginęła jego narzeczona Sophie. Wkrótce Blake'owi objawia się antyczna bogini Isztar, wielbiona przez Rzymian pod imieniem Afrodyty. Bogini wyjaśnia Adrianowi, że został ukarany za lekceważenie potęgi miłości.** Może odpokutować za swoje winy, ale Isztar proponuje mu trudny test. Zostanie przeniesiony do Pompei, na cztery dni przed zagładą miasta. Przez ten czas musi odnaleźć ówczesne wcielenie Sophie i uratować ją od zagłady. Żeby zadanie nie było zbyt proste, antyczna inkarnacja dziewczyny nie zna Adriana Blake'a ani tym bardziej nie przypomina sobie, żeby był on jej przyszłym mężem. **Cóż, trochę to wszystko niejasne, ale takie są już POMPEJE.**

A jak wygląda sama zabawa? Otóż zastosowano tu znany już czytelnikom, między innymi z AZTEKA, system OMNI – 3D. Poruszanie się w grze przypomina więc chodzenie między trójwymiarowymi pocztówkami. Każde miejsce, w którym się znajdziesz, jest wykonane w pełnym 3D, możesz więc rozglądać się na wszystkie strony i obracać o pełne 360 stopni. Jednak podróżowanie między lokacjami jest skokowe: <cyk> jesteś na ulicy, <cyk> w domu kupca, <cyk> na patio. Tak to właśnie (niezbyt ciekawie) wygląda.

Swoją ukochaną będziesz mógł uratować od zagłady, jeżeli nabiegasz się po Pompejach, tam i z powrotem, oraz porozmawiasz z wieloma ludźmi. Przede wszystkim będziesz musiał rozmawiać, rozmawiać i jeszcze raz rozmawiać. Niestety, nie są to błyskotliwe dialogi, a w dziesiątkach imion, nazwisk, tytułów i nazw geograficznych bardzo łatwo się pogubić. Ale co robić, nie ma innego wyjścia (pozostaje mieć nadzieję, że w wersji polskiej to wszystko poukłada się w bardziej zrozumiałą całość). Aby dotrzeć do (szczęśliwego) zakończenia, będziesz musiał wykonać wszystkie zadania umieszczone w grze. I nie masz żadnej możliwości wyboru. Scenariusz jest zawsze taki sam, a określenie „liniowa fabuła" zostało chyba stworzone z myślą o POMPEJACH. Co więcej, każde zadanie można wykonać tylko na jeden sposób, a najmniejszy błąd oznacza koniec gry, nie ważne jak



...a czy jakaś Askula jest siostrą Locusty, Helviusa, czy może kochanką Brutusa. Prawdziwy koniec świata...



W Pompejach nie mogło zabraknąć czarodziejki. Oto ona, właśnie grozi laską bohaterowi... Jednak może pomóc w grze



Obrazek jak z tragedii antycznej, albo Teatru na Wodzie w warszawskich Łazienkach. On kocha, ona nie, ot i dramat...



Dzień dobry. Poproszę podwójnego Mac Biga w zestawie z serem i frytki. Do tego dwie cole. Wszystko na miejscu...

trywialna byłaby to misja. Na przykład kłótnia pomiędzy dwoma przekupniami może skończyć się bójką, w wyniku której zostajesz ciężko ranny i nie możesz opuścić miasta. Inny przykład: popędzany muł zawsze kopnie cię tak mocno, że nie będziesz mógł ukończyć gry.

Jeśli chodzi o poruszanie się po mieście, to i pod tym względem POMPEJE pozostają wielce „oryginalne". W innych grach, jeśli twórcy chcą skierować bohatera w odpowiednią stronę, robią to mniej, lub bardziej subtelnie. Ot zawalony most uniemożliwia przekroczenie rzeki, zamknięta brama nie pozwala zajrzeć za mury miasta. W POMPEJACH jest zupełnie inaczej. Wychodzisz na skrzyżowanie dwóch dróg i teoretycznie możesz pójść w dowolny z czterech kierunków. Teoretycznie, gdyż scenariusz gry zakłada, że iść można tylko w lewo. Niestety, takie przykłady można mnożyć i mnożyć.

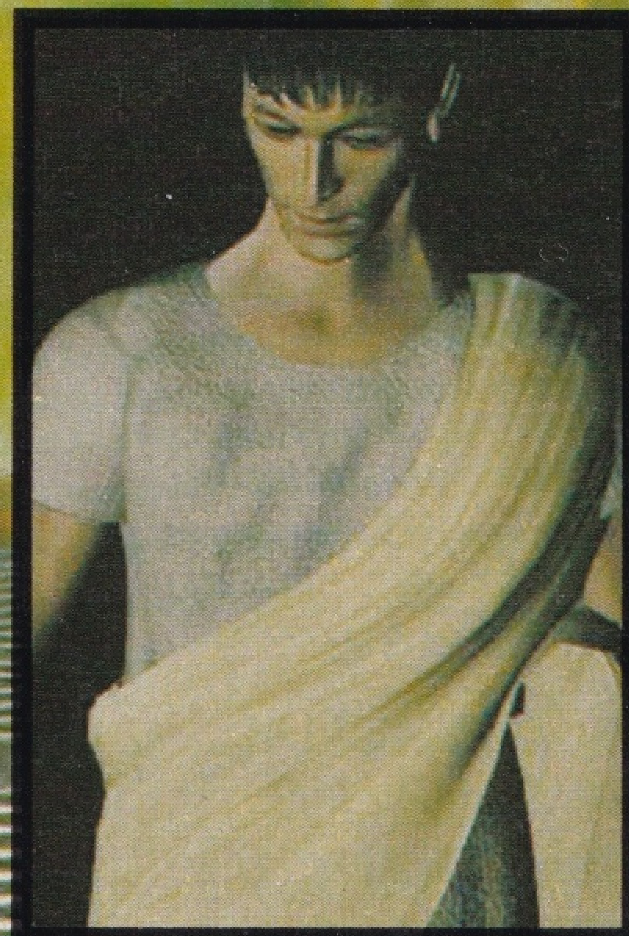
Jeśli chodzi o grafikę, to wszystkie lokacje zostały wykonane bardzo starannie, tak aby jak najwierniej oddawać wygląd autentycznych Pompei. Niestety niczego dobrego nie można powiedzieć o animacji. Po prostu czegoś takiego w POMPEJACH nie ma! Postacie w ruchu można zobaczyć tylko w przerywnikach filmowych. Po za tym wszyscy stoją nieruchomo, jak na rodzinnych fotografiach. Co więcej, wygląda to tak, jakby każdy bohater POMPEJÓW był brzuchomówcą, gdyż żaden z nich podczas mówienia nie porusza ustami.

POMPEJE to nie tylko gra. W głównym menu istnieje jeszcze opcja zwiedzania i encyklopedia. Zwiedzanie to po prostu możliwość oglądania kluczowych lokacji i podziwiania zabytków rzymskiej architektury, w czasach świetności miasta. Encyklopedia zaś to już stały element gier z cyklu „historycznych przygodówek". Tym razem umieszczono tu zestaw haseł, odnoszących się do historii i kultury starożytnego Cesarstwa Rzymskiego i miasta Pompeje. W stosunku do innych gier tego typu encyklopedia różni się przede wszystkim mniejszą ilością ilustracji.

Cóż tu rzec na zakończenie? **Czy Pompeje są naprawdę tak złą grą? Tak, są. Oczywiście jest to zupełnie inny gatunek, którego głównym aspektem jest edukowanie.** Pod tym względem można ją polecić (choć nie można ręczyć, że będzie to przyjemna nauka). Poza tym program posiada bardzo ładną muzykę, niewątpliwie pasującą do melodramatycznego wątku. Ale tak czy inaczej, jest to niestety zbyt mało, aby POMPEJE mogły otrzymać bardzo pozytywną ocenę.



Jak widać nasz bohater to również podglądacz. Ale w końcu każdy lubi zawiesić oko na pięknych niewieścich kształtach



Nie ma to jak antyczne męskie szatki...



Pod tym adresem WWW można odnaleźć tylko podstawowe informacje na temat opisywanej gry



I ty Brutusie? Znowu przeciwko mnie?! O, przepraszam, pomyliłem pana z kimś innym... To ja już lepiej sobie pójdę. Po co mam kogoś denerwować

PC	PSX	N64	DC	A

Pompeje
Przygodówka Pod wulkanem

99 zł	Cyro / CD PROJEKT	1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB, 320 MB HD
Zal: Pentium 166, 64 MB

Grafika 3+ | Dźwięk 4+ | Frajda 2

\+ Można się co nieco dowiedzieć o Pompejach

− Fatalna, liniowa i nudna fabuła, statyczny system OMNI 3D

Ta gra to francusko-rzymski melodramat. Jeśli Cryó zrobi kolejną część, to jeszcze bardziej będzie ona przypominać brazylijską telenowelę



Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

ZABAWA prawie ZA DARMO

Jeśli znudziły cię kolejne wcielenia boskiej Lary Croft, Diablo II powoduje drgawki, a w wakacje ukazało się za mało gier, zajrzyj do Sieci. Znajdziesz tam mnóstwo gier i dodatków

Adresy, które podajemy na tych stronach CLICKA!, to tylko przykłady. Tak naprawdę MOD-ów do różnych gier, a przede wszystkim do QUAKE'A, UNREAL TOURNAMENTA i HALF-LIFE jest bardzo wiele. W MOD-ach można znaleźć dodatkowe mapy do gier, skiny, które modyfikują wygląd bohaterów, oraz same MOD-y, czyli nakładki modyfikujące grę, takie jak opisywany JAILBREAK i COUNTER-STRIKE. Z Sieci możesz ściągnąć także całe gry np. STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR.

NIC ZA DARMO, CZYLI PRAWDZIWE KOSZTY
Postanowiliśmy sprawdzić, ile naprawdę kosztuje ściąganie plików z Sieci. Przyjmując, że standardowy modem jest w stanie utrzymać transfer rzędu 4 kB/s, aby pobrać 14MB danych potrzebujesz około godziny. W zależności od operatora telefonicznego oraz godzin połączenia zapłacisz za to różne kwoty. I tak dla porównania Quake 3: Jailbreak (28 MB) to wydatek rzędu:
NETIA – 13.2 zł (weekendy oraz od godziny 22 do 8 – 5.28 zł)
TP S.A. – 14 zł (w weekendy 7 zł)

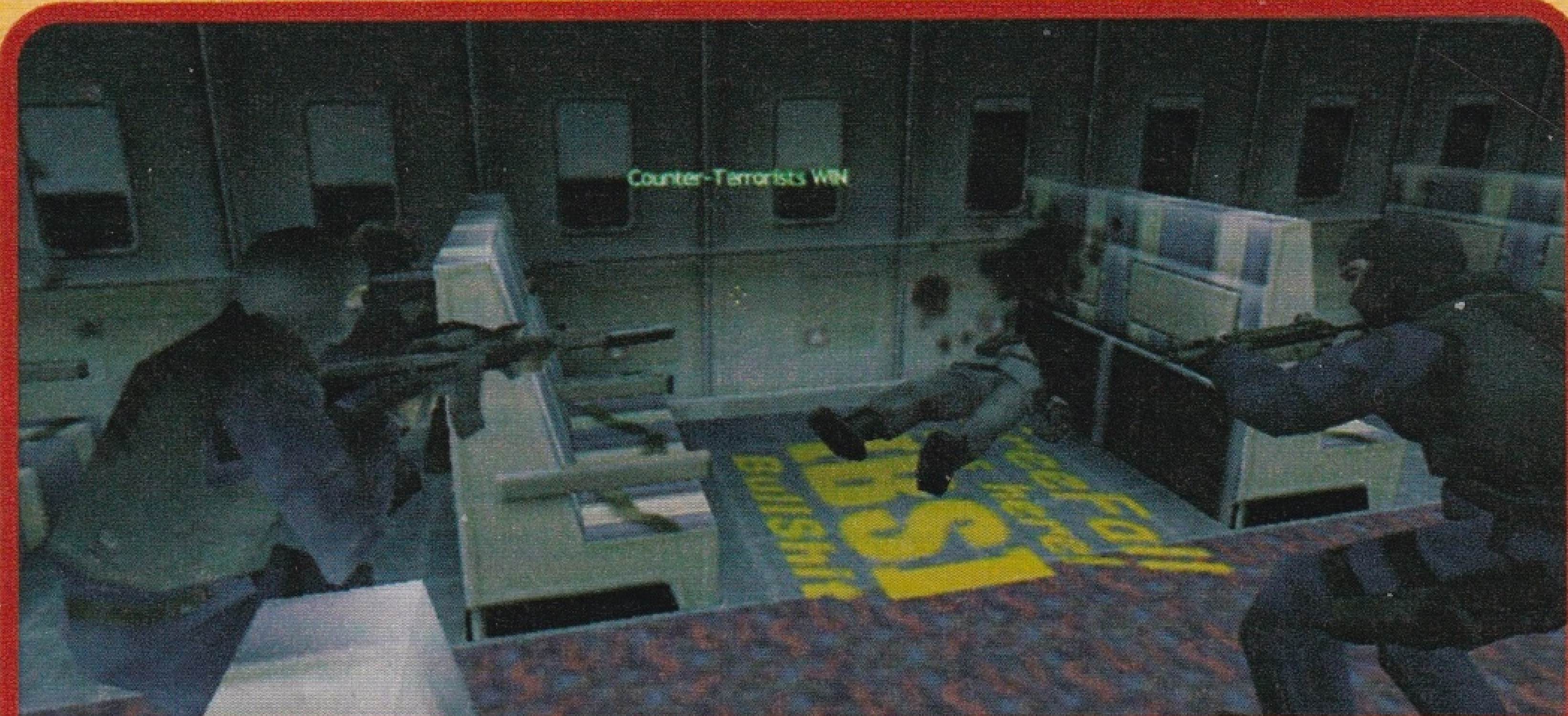
Jak widać, warto przy ściąganiu większych plików starannie wybierać operatora telefonicznego. Koniecznie korzystaj także z programów takich jak GetRight (www.getright.com) lub GoZilla!

WIELKOŚCI PLIKÓW GIER OPISYWANYCH W CLICK 16:
HalfLife: Counter Strike – 57 MB (około 10 zł)
Siege Of Avalon – 90 MB (około 20 zł)
Steel Panthers: World At War – 300 MB. W tym wypadku nabijesz około 55 zł – NETIA (ok. 75 zł – TP S.A.), ale za to będziesz posiadaczem pełnej wersji gry.

COUNTER-STRIKE

HALF-LIFE. Gra miesiąca. Gra roku. Gra wszech czasów. Wiadomo, wszyscy czekamy na drugą część tego hitu. A jak tu umilić sobie ten czas? Zagrać w COUNTER–STRIKE

A co to takiego ten COUNTER-STRIKE? – zapytasz. **Otóż jest to, ni mniej, ni więcej, tylko darmowy MOD, który można ściągnąć ze strony www.counter-strike.net.** Cóż on takiego oferuje? Jest to modyfikacja opcji gry wieloosobowej, która umożliwia rozgrywkę dla dwóch drużyn. Jedna z nich to terroryści, druga – grupa policyjnej prewencji. COUNTER-STRIKE to potężny MOD. Są tu specjalnie przygotowane mapy, broń i dodatkowe reguły, jakich jeszcze żadna strzelanina FPP nie widziała. Jego twórcy postawili przede wszystkim na realizm i autentyczność. Misje w tej grze to po prostu scenariusze filmów akcji. **W jednym z nich np. drużyna terrorystów musi podłożyć bombę w specyficznej lokacji na mapie, w innej – zastrzelić ucie-**



Błyskawiczna akcja brygady antyterrorystycznej w porwanym samolocie. Strzelanina między rzędami foteli wygląda doprawdy malowniczo

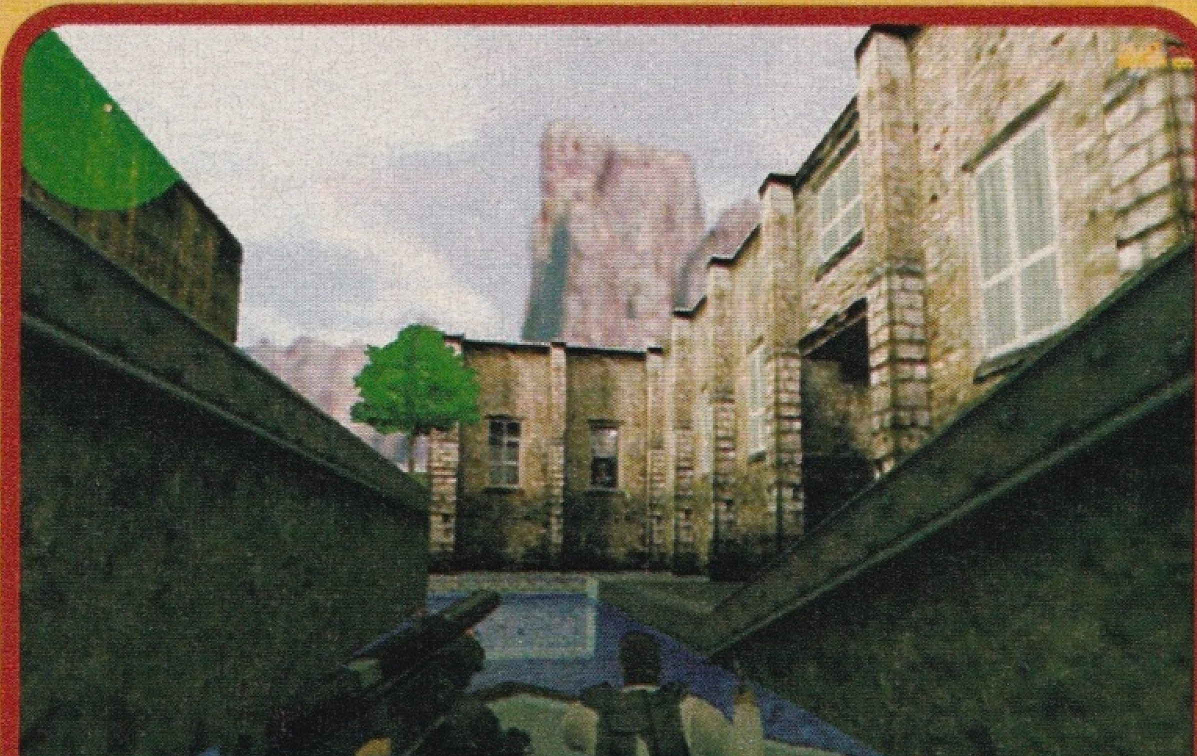
Quake 3 Arena Jailbreak

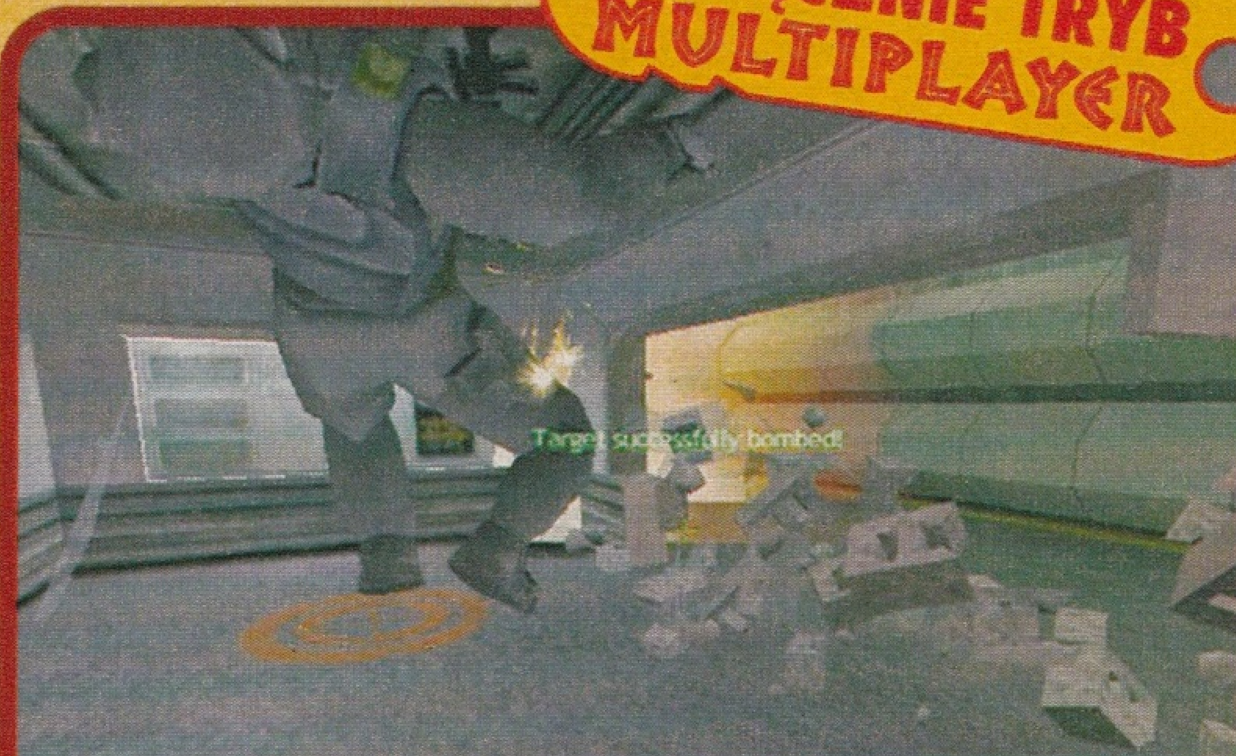
Skończyłeś już wszystkie misje w ukochanym QUAKE? Teraz ty i twoi koledzy nie macie co robić? Mamy dla was dwie wiadomości. Na razie nie masz co liczyć na oficjalny dodatek do tego przeboju. Jest też dobra informacja. Za całkiem niewielkie pieniądze możesz dostać niezłego Q3 JAILBREAK

JAILBREAK, to dodatek do trzeciej części Quake, dzięki któremu możesz wziąć udział w sieciowej rozgrywce pomiędzy dwiema drużynami zawodników i... znaleźć się w więzieniu.

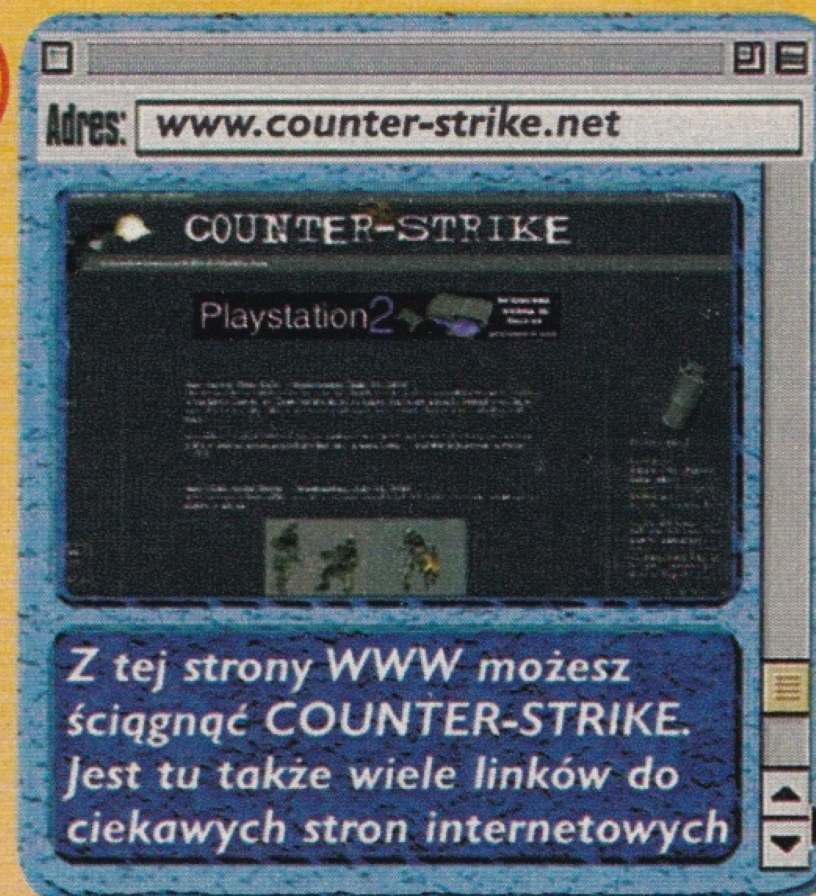
Ale do rzeczy. Pamiętasz zapewne UNREAL TOURNAMENT i misje polegające na zdobyciu flagi przeciwnika? **JAILBREAK to rozgrywka pomiędzy dwoma zespołami zawodników: Czerwonymi i Niebieskimi.** Jednak gracz, który zginie w trakcie rozgrywki, nie pojawi się na nowo w grze. Zostanie bowiem przeniesiony do więzienia, które znajduje się w bazie drużyny przeciwnika. Nie-


Mapy w JAILBREAK to naprawdę niezwykłe plansze turniejowe


Walki toczą się na ulicach małych miasteczek i osiedli. Budynki i postacie graczy wyglądają jak prawdziwe



Niebezpiecznie jest bawić się materiałami wybuchowymi, zwłaszcza w zamkniętych pomieszczeniach



Z tej strony WWW możesz ściągnąć COUNTER-STRIKE. Jest tu także wiele linków do ciekawych stron internetowych

kającego prezydenta, którego eskortują gliniarze. Poziomy COUNTER-STRIKE'a zostały przygotowane z niebywałą starannością. Są tu miasta pełne domów, sklepów, uliczek i zaułków, są magazyny, fabryki, a nawet kompletny Boeing 747.

Jeśli chcesz zagrać ze znajomymi w COUNTER-STRIKE'a, musisz zapomnieć o wszystkim, co wiesz o grach FPP. Po pierwsze, tutaj kula zabija. Strzału ze śrutówki, przystawionej do twojego brzucha, NIE przeżyjesz. **Jeśli spadniesz z dachu budynku, to w najlepszym wypadku złamiesz sobie nogę, a najpewniej skręcisz kark.** Nie ma tu apteczek, które w magiczny sposób, w ciągu dwóch sekund uczynią cię nowo narodzonym. I jeszcze jedno. Pistolety maszynowe, śrutówki czy karabiny snajperskie to współczesna broń, z końca XX wieku. Co to oznacza? Ano to, że pocisk kaliber 7,62 bez problemu przestrzeli drewniane drzwi, ściankę z pleksi czy blachę falistą. To tyle, jeśli chodzi o szukanie osłony. Pamiętaj także, że jeśli w trakcie którejś misji zginiesz, to jesteś trupem do końca rozgrywki. Włączyć się możesz dopiero na następnej planszy.

Jak wygląda cała kampania? Otóż jest to cykl misji, za wykonanie których zwycięska drużyna otrzymuje nagrodę pieniężną. Może wtedy wyposażyć się w lepszą broń, dodatkową amunicję i ekwipunek. I wejść na następną planszę. Tym razem terroryści trzymają zakładników, których „gliny" muszą odbić. Tak to właśnie wygląda.

Jak widać, COUNTER-STRIKE to jest COŚ. Gra jest diabelnie trudna, ale też wynagradza to niesamowita satysfakcja z wykonania misji i pokonania wroga. Jak widać, postawiono tu na realizm, więc miłośnicy QUAKE'owego biegania w kółko, bezmyślnego mordowania się i „zbierania" przedmiotów mogą ją uważać za zbyt skomplikowaną. **Za to miłośnicy wielkiego HALF-LIFE na pewno nie będą zawiedzeni i przeżyją w tej grze wiele niesamowitych przygód.**

Aż dziw bierze, że COUNTER-STRIKE jest dziełem fanów, a nie profesjonalnych programistów i „designerów". Można powiedzieć, że naprawdę zrobili oni kawał dobrej roboty. Krążą już pogłoski, że gra doczeka się swojego wydania w pudełku. Dobrze by było, bo naprawdę na to zasługuje. Jeżeli nie masz Sieci, pozostaje ci tylko czekać na premierę tego niezwykłego dodatku do HALF-LIFE!

PC	PSX	N64	DC	A

Counter-Strike
Zabójcza Akcja

0 zł	Grupa C-S	2-8 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 460 MB HD
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM, 600 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
6	4	5+

\+ ŚWIETNY pomysł, misje, mapy, broń i zdobywanie pieniędzy za wykonanie zadań.

– Prawie brak, niektóre poziomy mogłyby być bardziej dynamiczne

Gra jest kolejnym przełomem w dziedzinie multiplayerów FPP. Jest wykonana z niezwykłym wprost realizmem

6-

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

szczęśnik taki może zatem biernie przyglądać się dalszemu przebiegowi starcia lub też próbować uciec z więzienia – odnaleźć dziurę, przez którą wyjdzie na wolność. Może też oczywiście zostać odbity przez ludzi ze swej drużyny, jeśli ci wedrą się do bazy przeciwnika i nacisną przycisk otwierający drzwi aresztu.

Co jednak dzieje się wówczas, gdy wszyscy członkowie jednej z drużyn znajdą się w więzieniu przeciwnika? Otóż ich wrogowie mogą wówczas wejść do aresztu i dokonać mało przyjemnej, ale za to niezwykle krwawej egzekucji. Ale cóż, takie są prawa zwycięzców.

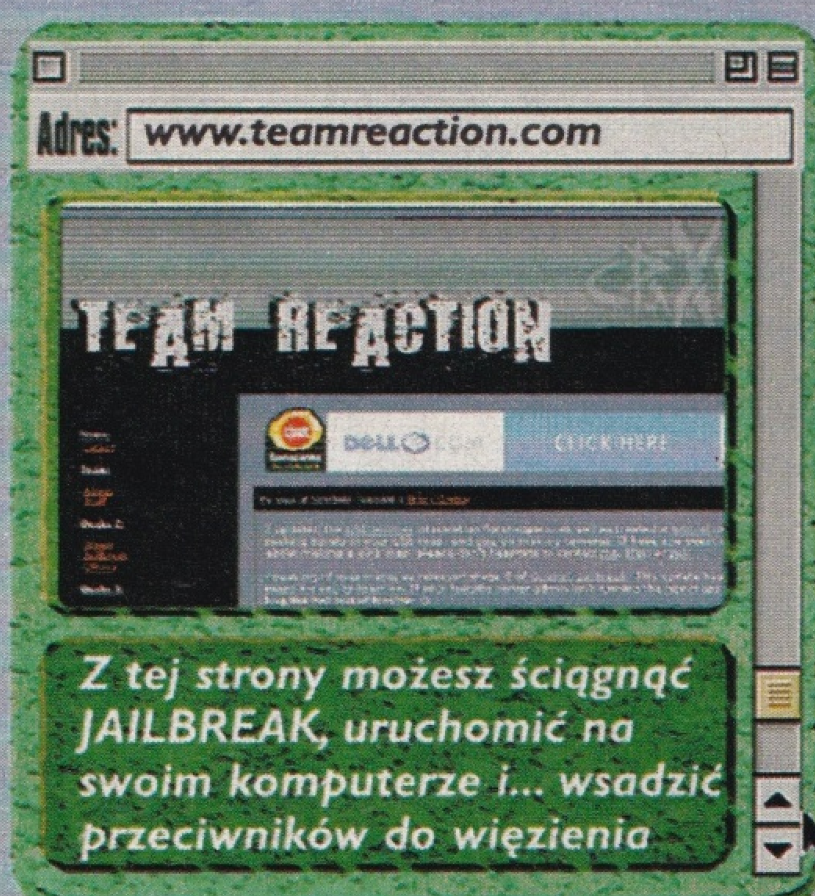
To, co wyróżnia JAILBREAK spośród innych gier tego typu, to niezwykle ciekawie zaprojektowane plansze. Są one dość rozległe, a bazy przeciwników dzieli pewna odległość. Jest więc dość dużo miejsca tak na rozgrywanie różnorakich starć, jak i organizowanie zasadzek, a także klasyczne podchody w harcerskim stylu. **Na planszach można znaleźć rónież miejsca, w których znajdują się działka na wieżyczkach i zgotować przeciwnikowi bardzo gorące powitanie.** Dlatego JAILBREAK polecić można przede wszystkim osobom posiadającym pewne doświadczenie w morderczych deathmatchach.

Rozgrywka w JAILBREAK jest bardzo dynamiczna. **Czasami sam nie wiesz, kiedy wpadasz w zasadzkę przeciwnika, czasem możesz się na niego zasadzić, a nawet zapolować.** Jednak niezapomnianym przeżyciem dla każdego będzie z pewnością porażka i znalezienie się w celi śmierci, gdzie będzie oczekiwał na egzekucję.

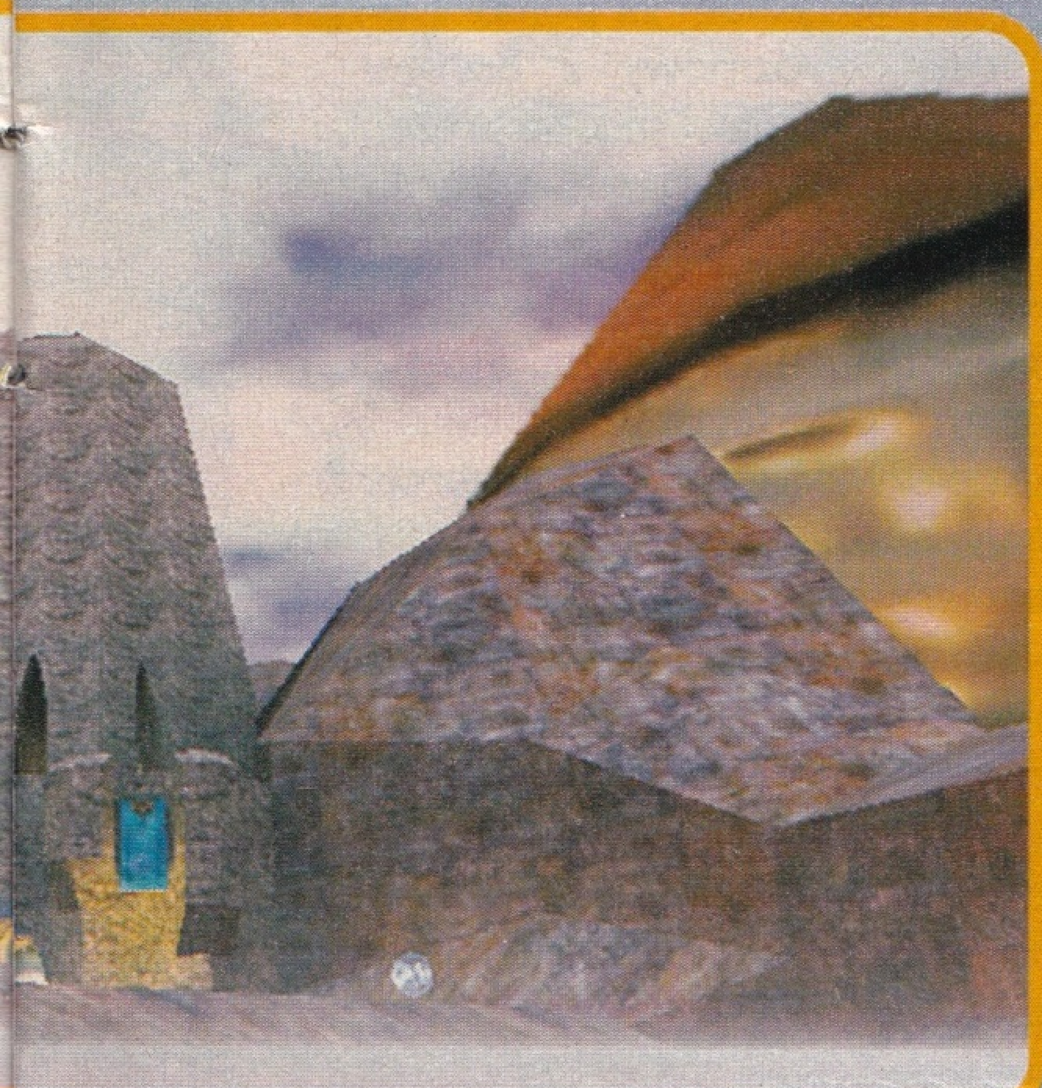
JAILBREAK z pewnością zyska licznych zwolenników. Warto zajrzeć na stronę www.teamreaction.com, skąd możesz ściągnąć sobie pełną wersję programu.



Katedry, tajemnicze pałace i zabudowania – oto sceneria, w której rozgrywa się akcja tego dodatku do QUAKE III ARENA



Z tej strony możesz ściągnąć JAILBREAK, uruchomić na swoim komputerze i... wsadzić przeciwników do więzienia



PC	PSX	N64	DC	A

Q3 Arena: Jail Break
Więzienne Action

0 zł	Team Reaction	2-8 graczy

Min: Pentium 233, 64 MB RAM, 460 MB HD
Zal: Pentium II 350, 128 MB RAM, 600 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	4+	5-

\+ Doskonałe mapy i pomysł na rozgrywkę

– W grze nie ma nowych broni, występuje w niej też kilka błędów

Tę grę można polecić wszystkim miłośnikom rozgrywek turniejowych, a także wszystkim tym, którzy mają mocne nerwy...

4

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

Siege of Avalon

Nastał prawdziwy renesans komputerowych gier RPG. Kolejnym tego przykładem jest SIEGE OF AVALON. Gra, oprócz sympatycznej grafiki i wciągającej fabuły, ma jeszcze jedną zaletę: jej pierwszą część można ściągnąć z Sieci za darmo

Dzięki temu, że w grze występuje wiele elementów zbroi i rodzajów ubrań, każda napotkana postać wygląda zupełnie inaczej

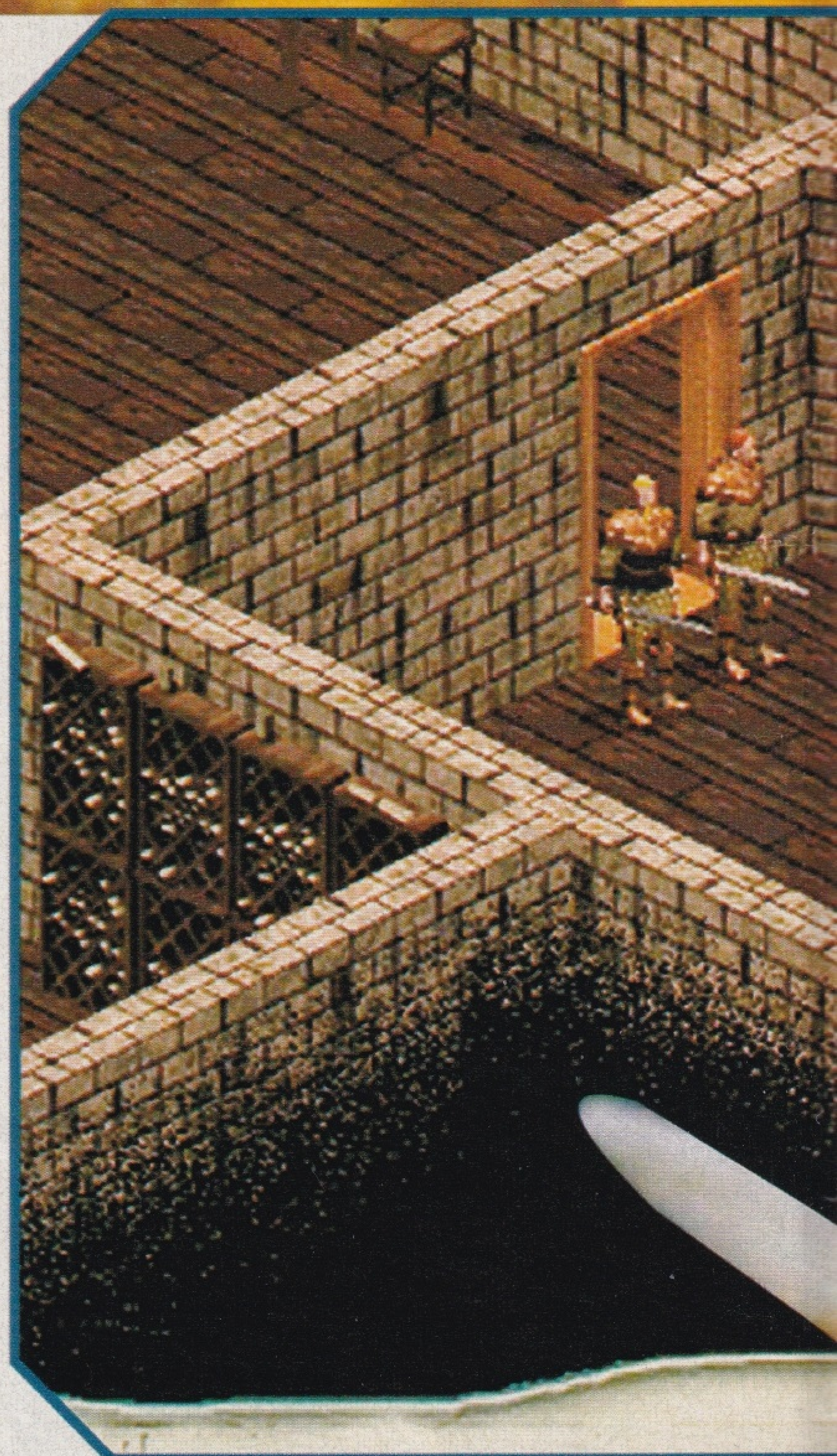


Główną ideą SIEGE OF AVALON jest epickość pokazanych wydarzeń. Nie bez powodu firma, która wypuściła ten produkt, nazywa się DIGITAL TOME, a typ gry określa się jako episodic-novels, czyli grę-powieść. Dzieje się tak dlatego, że jej twórcy postawili przede wszystkim na mocny scenariusz i epicką osnowę całej opowieści. Jakiego typu RPG jest SIEGE OF AVALON? Cóż, jej autorzy przyznają się bez bicia, że są zafascynowani cyklem FALLOUT, swoje dzieło uznają zaś za połączenie BALDUR'S GATE i DIABLO.

W SIEGE OF AVALON wcielasz się w młodego żołnierza, jednego z obrońców zamku Avalon. Decydujesz o wszystkim: ubiorze, fryzurze czy kolorze włosów swojego bohatera. Do dyspozycji masz trzy profesje: możesz zostać Wojownikiem, Zwiadowcą albo Czarodziejem. Profesje te można w pewnym stopniu łączyć, dzięki odpowiedniemu doborowi umiejętności. Przy tworzeniu postaci pozostaje jeszcze tylko rozdysponować punkty na podstawowe współczynniki i można ruszać w drogę.

Historia przedstawiona w SIEGE OF AVALON wygląda dość ciekawie i z pewnością różni się od znanych gier RPG. Otóż zaczynasz przygodę w potężnej twierdzy, która już od przeszło dwunastu lat jest oblegana przez wojska podstępnego okrutnika imieniem Shaiahoul. Zapasy się kończą, a w zamkowych spiżarniach robi się coraz bardziej pusto. **To właśnie ty musisz wydostać się z twierdzy, ale zanim dowiesz się o tej całej historii, czeka cię jeszcze kilka niespodzianek, niestety, nie wszystkie będą miłe.**

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, to faktycznie przypomina ona nieco BALDUR'S GATE czy ULTIMĘ ONLINE (choć w porównaniu do tej ostatniej ma o niebo lepszy interfejs). Poczynaniami swojego bohatera sterujesz przede wszystkim za pomocą myszy. Zarówno rozmowy z Bohaterami Niezależnymi, jak i sposób prezentacji walki, nie odbiegają od standardu nowoczesnych RPG. Inny jest natomiast ekran ekwipunku. Na swojej postaci możesz umieścić bardzo dużo przydatnych przedmiotów, ponadto SOA jest pierwszą grą, w której zbroje zostały podzielone na warstwy. I tak najpierw na grzbiet twojej postaci zakładasz koszulę, na nią przeszywanicę albo kolet. Dopiero na taki kaftan można przywdziać kolczugę, czy bechter. Na koniec zostają zbroje, które zakłada się na wierzch, czyli albo napierśnik, albo ozdobna tunika czy wams. Oczywiście wszystkie zmiany ubrania i pancerzy są widocz-



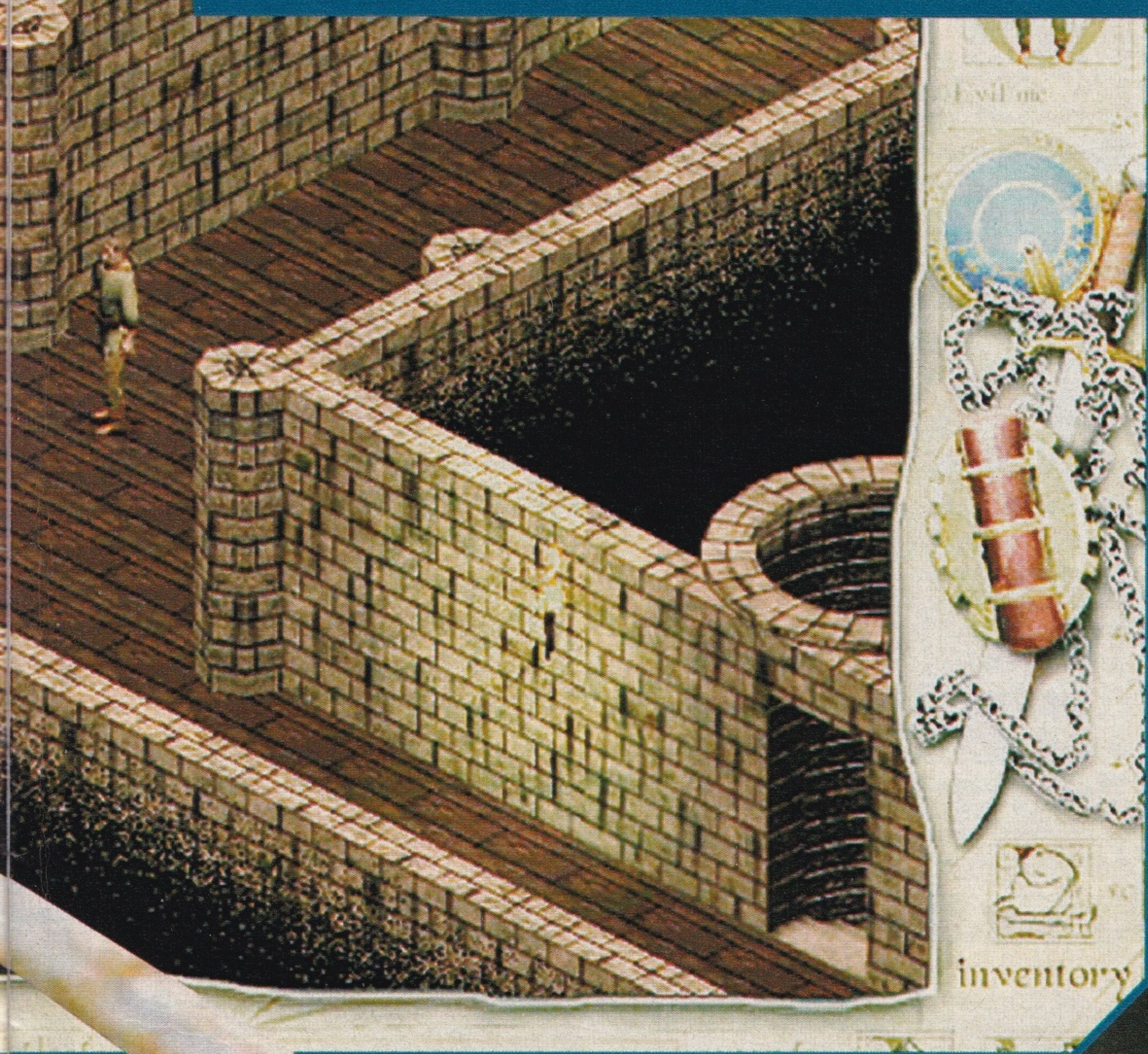
ne na „figurce" twojego bohatera.

Wiadomo, że w każdej prawdziwej grze fabularnej bohater nie pozostaje ciągle taki sam, tylko rozwija się i uczy nowych umiejętności. Podobnie jest w SIEGE OF AVALON. Nie ma tutaj co prawda poziomów doświadczenia, są natomiast stopniowane umiejętności, np. zwiadowca może nauczyć się między innymi sztuki tropienia czy ukrywania się. A jak zdobywa się umiejętności? Otóż w tym celu należy zdobyć odpowiednią liczbę Punktów Szkolenia (tak się tu nazywają „ekspy").

A jak się zdobywa owe punkty? Oczywiście za wykonywanie misji. Koniec z zabijaniem potworków i wieśniaków po to, aby zdobyć kilka punktów doświadczenia. Wracając do umiejętności, to właśnie dzięki nim można niejako łączyć profesje. Otóż nic nie stoi na przeszkodzie, aby Czarodziej nauczył się machać mieczem czy rozpoznawać tropy. Oczywiście nigdy nie będzie doskonałym wojownikiem (niewygodny pancerz zdecydowanie ogranicza jego zdolności rzucania czarów), ale znajomość szermierki może okazać się nieoceniona.

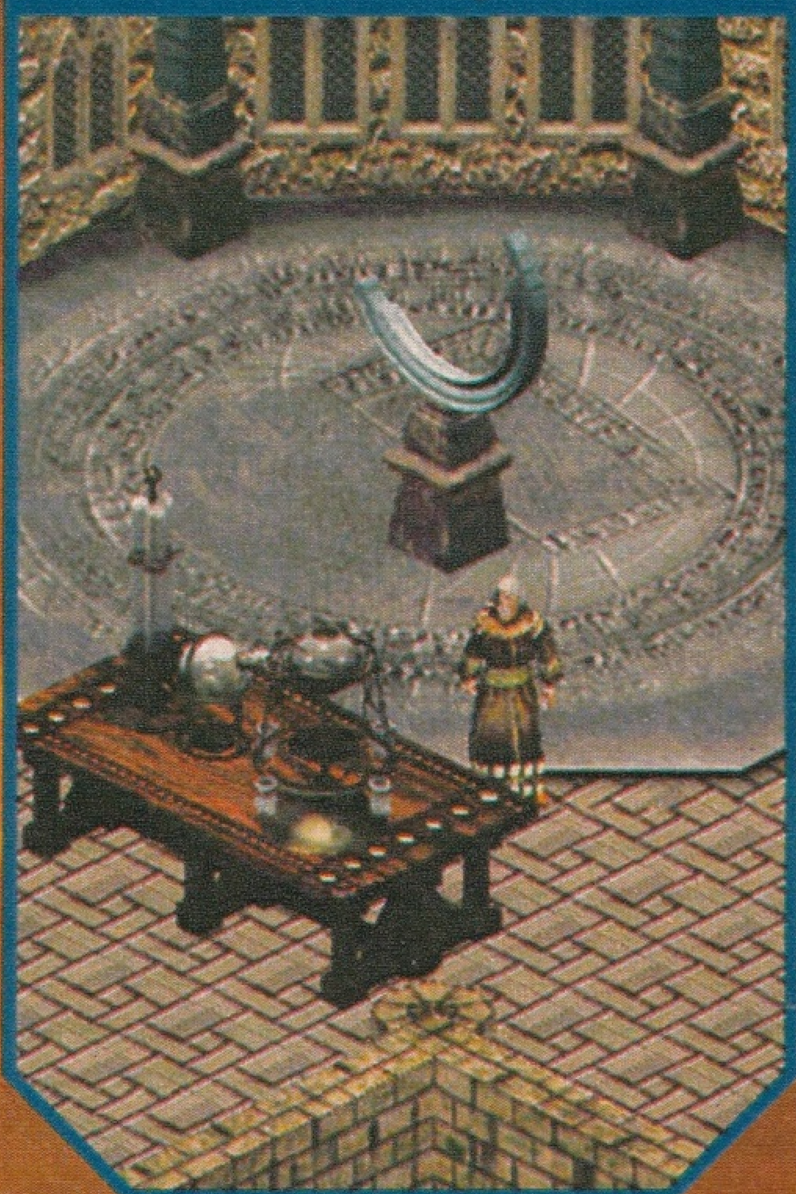
Kolejny stały element gier fabularnych to Bohaterowie Niezależni. **Postacie spotkane w SIEGE to zamkowi knechci, rycerstwo, kupcy i buntujący się niekiedy chłopi.** Z niezależnymi postaciami można porozmawiać (wybór pytań i odpowiedzi zależy od ciebie), a z niektórymi pohandlować. Są także bohaterowie do wynajęcia, czyli postacie, które można przyłączyć do drużyny. W SIEGE OF AVALON może ona liczyć do sześciu osób (łącznie z tobą). Wszystkim członkom twojej grupy możesz wydawać specjalne polecenia w stylu „Lecz rannych towarzyszy", czy „Atakuj wroga, który walczy ze mną" (faktycznie autorzy gry musieli lubić FALLOUTA).


Za tą bramą znajduje się wewnętrzny dziedziniec, gdzie odbywają się ćwiczenia gwardii


Zamek Avalon jest olbrzymi, pełno w nim tajemniczych komnat, schowków, spichlerzy i zbrojowni. Tu naprawdę można zabłądzić

Engine gry to dwuwymiarowy rzut izometryczny. **Grafika w SIEGE OF AVALON prezentuje się dobrze, a na szczególną pochwałę zasługują stroje postaci, które odzwierciedlają średniowieczny rynsztunek bojowy.** Jest to chyba pierwsza RPG fantasy, w której zamek wygląda jak zamek, a rycerz jak rycerz.

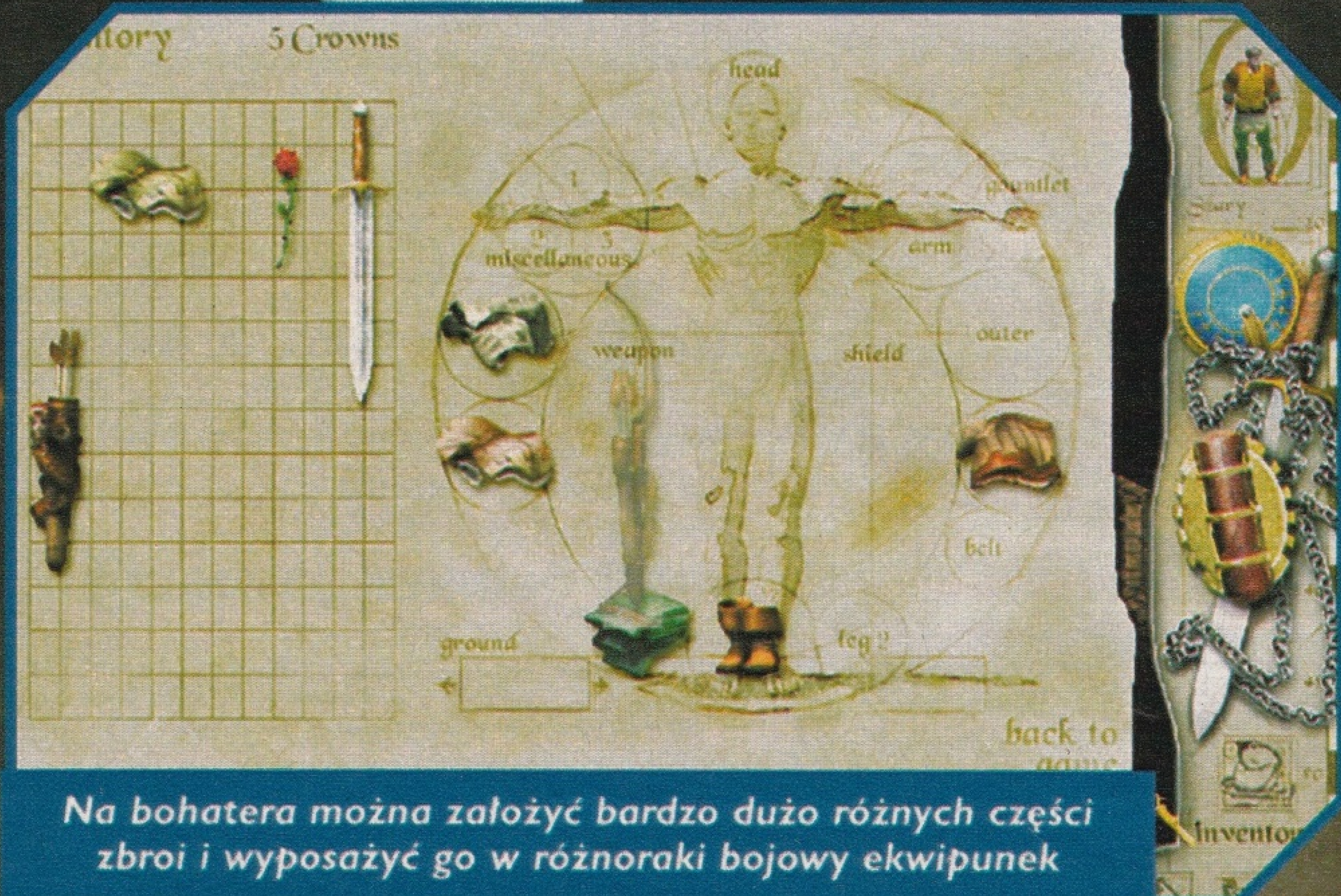
Opisany powyżej rozdział jest dopiero pierwszą odsłoną sagi. Kolejne części (tak, tak, to w końcu gra-książka) będą pojawiać się sukcesywnie, w ciągu kolejnych miesięcy. Zostały one podzielone na Główne i Dodatkowe. Główne to te, które trzeba „przejść", aby ukończyć grę i jest ich trzy (rozdziały I, II i VI). Pozostałe są po prostu pobocznymi wątkami, które umożliwiają zapoznanie się z nowymi lokacjami czy rozwinięcie umiejętności swojej postaci. Niestety, za darmo możesz otrzymać tylko pierwszy rozdział SIEGE OF AVALON. Pocieszający jest jednak fakt, że cena pozostałych nie zbija z nóg – za każdą kolejną część tej gry musisz bowiem zapłacić 9,95$.


W grze można spotkać także czarodziejów, wróżbitów i mnichów, którzy znają tajemne sztuki magiczne



Na tej stronie można ściągnąć pierwszy tom gry SIEGE OF AVALON, a także zakupić pozostałe części RPG




Na bohatera można założyć bardzo dużo różnych części zbroi i wyposażyć go w różnoraki bojowy ekwipunek

PC	PSX	N64	DC	A

Siege of Avalon
RPG

0 zł	Digital Tome	1 gracz

Min: Pentium 300 MMX, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium II 450, 64 MB RAM, 320 MB HD

Grafika	4	Dźwięk	3-	Frajda	4

\+ W miarę wierne oddanie klimatu i strojów epoki Średniowiecza

– grafika mogłaby być lepsza, przydałoby się więcej postaci do wyboru

Jeśli masz dosyć amerykańskiej wizji Średniowiecza, to **SIEGE OF AVALON** może być dla ciebie miłą niespodzianką

4

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR

Przeglądając oferty wydawców gier można odnieść wrażenie, że zapomnieli oni o miłośnikach strategii turowych. Szczególnie pokrzywdzone są gry, przedstawiające wydarzenia II Wojny Swiatowej

Od czasu pojawienia się na rynku CLOSE COMBAT 3 naprawdę ciężko znaleźć nową wartościową pozycję. Jednak i miłośnicy komputerowych gier strategiczych mogą cieszyć się z wiadomości o reanimowaniu, znanej wszystkim miłośnikom gatunku, doskonałej gry STEEL PANTHERS. Odmłodzona wersja tego przeboju, zatytułowana STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR, tematyką i skalą dowodzenia nawiązuje do pierwszej części serii. Pozwala na odtworzenie dowolnych działań wojennych w latach 1930-49. Podstawową jednostką w grze jest drużyna piechoty, działo lub jeden pojazd. W stosunku do poprzednich wersji dokonano jednak wielu poprawek. Między innymi uwzględniono wpływ warunków pogodowych na działania wojenne, urealniono skuteczność ciężkiej artylerii, poprawiono charakterystyki poszczególnych jednostek i sztuczną inteligencję. Dodano także kilka nowych elementów, jak np. desanty spadochronowe i szybowcowe oraz możliwość umieszczania na tyłach przeciwnika oddziałów partyzanckich. Nowa wersja SP nie jest jeszcze oczywiście doskonała (a któż jest...). Pozostało jeszcze trochę błędów i niedociągnięć, ale i tak to już spory postęp.

Przyglądając się grze od strony technicznej łatwo zauważyć, że powstała ona w oparciu o „zmodernizowany" engine STEEL PANTHERS 3. Jest to więc turowa strategia, rozgrywająca się na planszy podzielonej na heksy. Zwiększono liczbę zapisywanych scenariuszy (do 1000) i kampanii (do 32). Dodano także możliwość rozegrania długiej kampanii (long campaign), obejmującej całą II wojnę światową. Od strony graficznej nastąpiła jedna poważna zmiana. SP:WaW działa teraz również w rozdzielczości 800x600. Znacznie więcej poprawiło się w oprawie dźwiękowej gry (brzmi ona teraz po prostu fantastycznie). Na zakończenie jeszcze dwie dobre wiadomości i jedna zła. Po pierwsze, STEEL PANTHERS:WORLD AT WAR to już gra lepiej dostosowana do systemu Windows. Skończą się więc problemy z jej zawieszaniem się. Po drugie, firma Matrix Games rozdaje ją za darmo. Z tym związana jest jednak również ta zła wiadomość. **Grę, jak na razie, można ściągnąć tylko z Internetu. Instalator zajmuje 300MB, w związku z czym cały proces może być długotrwały i kosztowny.**

Nowe wcielenie STEEL PANTHERS to na pewno pozycja godna polecenia. Pomimo drobnych niedociągnięć i wynikających z konstrukcji gry uproszczeń, jest najciekawszą pozycją, jaka pokazała się na rynku wojennych strategii w ciągu ostatnich kilku miesięcy. Dla miłośników gatunku powinna być pozycją obowiązkową.



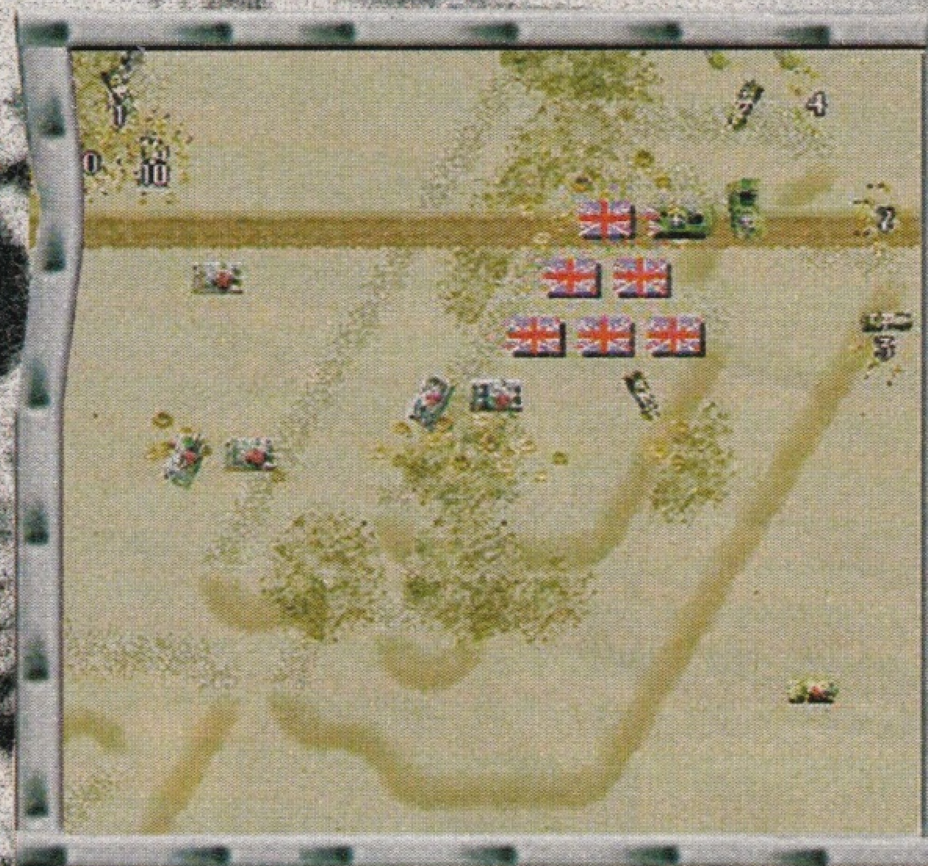
Podobnie jak w poprzednich częściach działania wojenne mogą być prowadzone na terenie każdego typu, nawet na pustyni



Sprawdź swoje umiejętności w jednej z najtrudniejszych operacji wojskowych – desancie z morza



Z tej strony możesz ściągnąć pełną wersję gry STEEL PANTHERS WORLD AT WAR. Niestety, trochę to potrwa...



Brrr! Zima na froncie wschodnim to naprawdę nic przyjemnego. Nie zapomnij o bandażach na odmrożenia

PC	PSX	N64	DC	A

Steel Panthers: World at War
Strategia z II Wojny Światowej

0 zł	Matrix Gmes	1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM
Zal: Pentium 200MMX, 64 MB RAM

Grafika	Dźwięk	Frajda
4-	4+	5

+ Poprawiony mechanizm gry, nowe dźwięki
– Brak dystrybucji poza kosztownym ściąganiem gry z Internetu

Niezwykle ciekawa strategia dla miłośników II Wojny Światowej. Lubisz strategię? Więc zobacz, jak było w okopach pod Stalingradem

4

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

MANGA WANEKO

LOCKE SUPERCZŁOWIEK



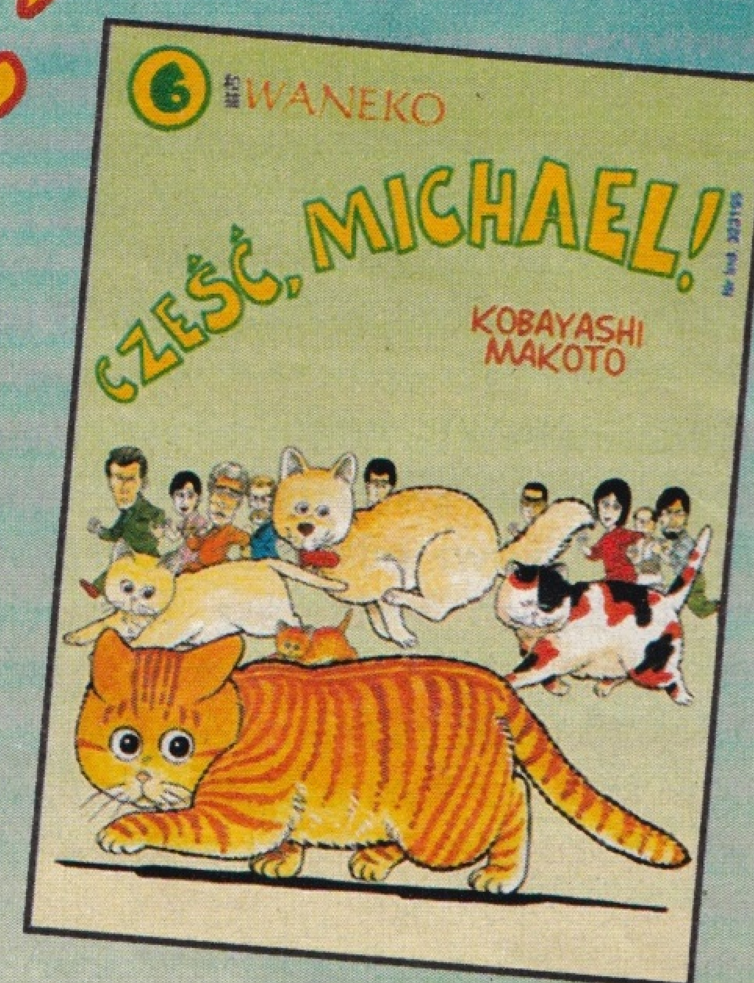
TO KAWAŁEK NAPRAWDĘ DOBREJ FANTASTYKI!
CZY WIECIE KIM JEST ESP-er? TO CZŁOWIEK OBDARZONY NIEZWYKŁYMI ZDOLNOŚCIAMI PSYCHICZNYMI (z ang. extrasensory perception). WYKORZYSTUJE JE WALCZĄC W IMIENIU NIEPOPRAWNEJ LUDZKOŚCI CZŁOWIEK BOWIEM, MIMO UPŁYWU LAT I POSTĘPU TECHNIKI, NIE STAŁ SIĘ ANI LEPSZY, ANI MĄDRZEJSZY! DLATEGO ZAWSZE SĄ POTRZEBNI TACY JAK LOCKE. BOHATER MANGI NIE JEST ANI WSZECHWIEDZĄCY, ANI WSZECHMOCNY. NIE ZAWSZE WIE, CZY POSTĘPUJE WŁAŚCIWIE I CZY BRONI SŁUSZNEJ SPRAWY. KOMIKS NIE STAJE SIĘ PRZEZ TO MNIEJ CIEKAWY, PRZECIWNIE... PRZEKONAJCIE SIĘ SAMI.



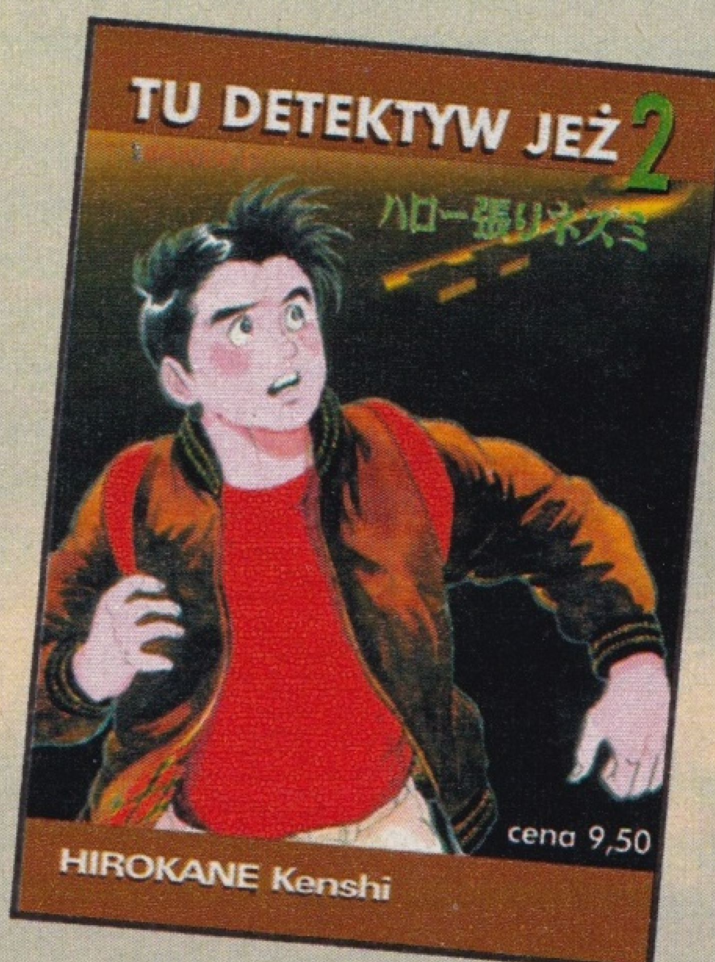


CZEŚĆ, MICHAEL!

TO MANGA DLA MIŁOŚNIKÓW KOTÓW, ALE NIE TYLKO DLA NICH.
JESTEŚ ZESTRESOWANY? - WYLUZUJ SIĘ!
KUP MICHAELA I ZAPOMNIJ O KŁOPOTACH! ŚMIEJ SIĘ Z NAMI! SERIA PRZEDSTAWIA ZABAWNE PERYPETIE KOTA MICHAELA, JEGO RODZINY I JEJ WŁAŚCICIELI. KOMIKS TEN PORÓWNYWANY BYWA Z GARFIELDEM. MIMO TO MICHAEL GARFIELDEM NIE JEST. CAŁY CZAS POZOSTAJE SOBĄ! TA MANGA TO ZNAKOMITE REMEDIUM NA NUDĘ i CHANDRĘ. ŚWIETNA ZABAWA DLA CAŁEJ RODZINY!



TU DETEKTYW JEŻ



TO PIERWSZA W POLSCE GEKIGA (MANGA DLA DOROSŁYCH!)
BOHATERAMI KOMIKSU SĄ PRACOWNICY MAŁEJ AGENCJI DETEKTYWISTYCZNEJ W TOKIO I ICH KLIENCI. JAKIE SPRAWY ROZWIĄZUJĄ MŁODZI DETEKTYWI? PRZECZYTAJCIE, A PRZEKONACIE SIĘ SAMI. CO RÓŻNI ICH OD DZIELNYCH POSTACI W STYLU FILIPA MARLOWE? POTRAFIĄ SIĘ POSTAWIĆ W SYTUACJI OSKARŻANYCH I POSZUKIWANYCH, BO PRÓCZ TEGO, ŻE SĄ DETEKTYWAMI MUSZĄ CZASEM PRZEISTACZAĆ SIĘ W LEKARZY LUDZKICH DUSZ...



ハロー張りネズミ

SZUKAJCIE w kioskach RUCH-u, Jard-pressu, Inmedio, EMPiK-ach, księgarniach Matras i innych punktach, których listę znajdziecie na stronie internetowej www.yo.rim.or.jp/~waneko/
ZNAJDZIECIE TAM TAKŻE WYGODNY FORMULARZ ZAMÓWIEŃ
e-mail: waneko@yo.rim.or.jp, fax 0 22 864 67 90, w godz. 9⁰⁰-20⁰⁰ tel./fax: 0 22 628 31 22

Ronaldo V-FOOTBALL

Piłki nożnej nigdy nie dość. Dzięki RONALDO-V-FOOTBALL piłkarskie święto może trwać wiecznie

Kim jest Brazylijczyk Ronaldo, wie chyba każdy kibic. A to, że doczekaliśmy się gry sygnowanej jego imieniem, nie powinno nikogo dziwić.

Produkt ten oferuje naprawdę wiele możliwości. Pozwala rozgrywać mecze towarzyskie, wziąć udział w turnieju wytrzymałości (ENDURANCE), który jest prawdziwym testem nerwów (trzeba pokonać po kolei dziesięć najlepszych drużyn). Jest także opcja TOURNAMENT, czyli puchary krajów i kontynentów. Na koniec pozostaje V-CUP TOURNAMENT, czyli Puchar Świata.

Sama rozgrywka w RONALDO-V-FOOTBALL powinna zadowolić każdego fana piłki nożnej. Teraz ty decydujesz o strategii swojego zespołu. Masz do wglądu charakterystyki wszystkich zawodników. Każdy z nich został opisany współczynnikami, takimi jak: szybkość, wytrzymałość, celność, siła strzału czy umiejętność „wejścia" i odebrania przeciwnikowi piłki. Na podstawie tych danych wybierasz formację, w jakiej chcesz rozegrać mecz, selekcjonujesz napastników i obrońców, ustalasz formy ataku i defensywy. Pozostaje ci jeszcze wybrać boisko, porę dnia czy nocy, o której chcesz grać, a także ustalić pogodę (szkoda, że w prawdziwych meczach menedżerowie nie mają takiego wyboru). Później rozpoczyna się mecz.

Spotkanie może trwać 3, 5 albo 10 minut – to też zależy tylko od ciebie. Przewidziano także dogrywki i rzuty karne, jeśli są potrzebne. Sama zaś gra do łatwych nie należy, trzeba się sporo napocić, żeby wykiwać przeciwnika i znaleźć się pod jego bramką. Strzelenie gola to inna bajka. **Niestety, gdy przeciwnik przejmie piłkę, ty zaczniesz tracić po kolei swoich ludzi. Jak to? Otóż bardzo często próba wykopania piłki rywalowi kończy się czerwoną kartką. I tak w ciągu minuty twoja drużyna może zostać uszczuplona do ośmiu zawodników.**

Do dyspozycji masz około 64 drużyn z całego świata, możesz też wybrać kontynent, na którym chcesz rozgrywać mecz. Grafika stoi na wysokim poziomie, animacje piłkarzy zostały wykonane naprawdę dobrze. **Dodatkowo możesz wybrać taki kąt ustawienia kamery, który najbardziej ci odpowiada. Jeśli chodzi o dźwięk, to postarano się, aby odgłos piłki odbijającej się od poprzeczki był taki jak w rzeczywistości, a rytmy samby dodają spotkaniom brazylijskiego kolorytu.**



Jeszcze dwie minuty do końca meczu, a rezultat 2:1. Publiczność szaleje... Napięcie rośnie...



Atomowy strzał na bramkę



Znakomita akcja podbramkowa po dośrodkowaniu, zaraz będzie gol!



Ronaldo – wielka gwiazda brazylijskiego zespołu



Wielka radość po zdobyciu bramki. Pierwsze miejsce w lidze jest już zapewnione...



Oficjalna strona producenta tej, a także wielu innych gier na PSX-a. Niestety nie ma tu zbyt wielu informacji

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Ronaldo V-Football
Brazylijska Piłka

189 zł	Infogames / Playstation	1-2 graczy

● Wykorzystuje: Memory Card

Grafika	Dźwięk	Frajda
4-	5	4+

(+) Gracz ma dużo możliwości wyboru, kontroluje piłkarzy i jest poniekąd menedżerem zespołu

(–) Czerwone kartki dawane przy byle okazji to naprawdę przesada...

Ta gra dzięki łatwemu sterowaniu i dużym możliwościom wyboru powinna się znaleźć na półce każdego kibica piłki nożnej! **4+**

Tekst: Maciej "Szary Napastnik" Jurewicz

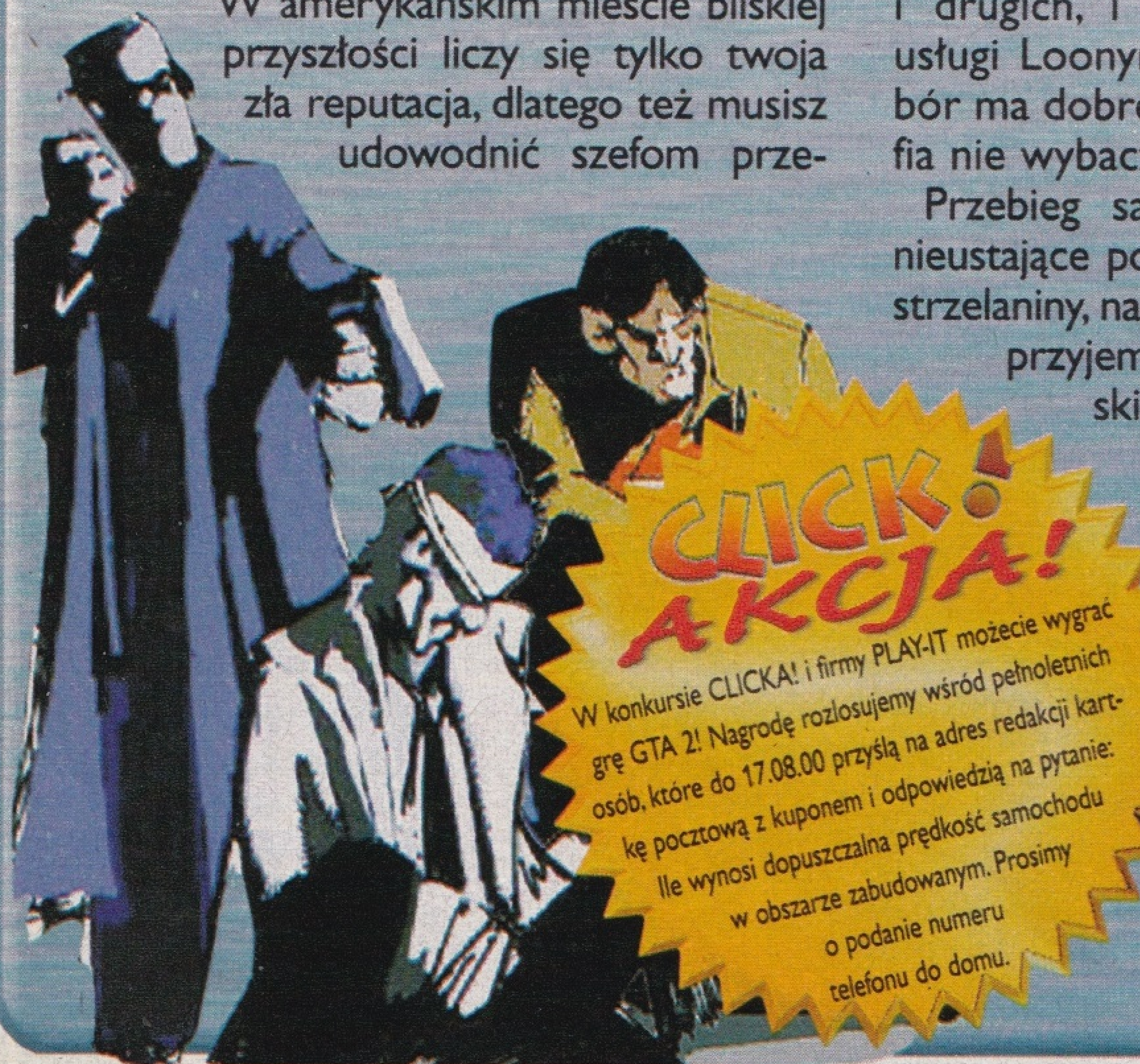
GTA 2

WERSJA POLSKA

Pamiętacie jeszcze ten hit? Czas poszperać w szufladach i odkurzyć płytkę z GTA 2. Nareszcie pojawił się dodatek polonizujący

Czym jest GTA 2, nie trzeba chyba nikomu mówić. Ale – tak na wszelki wypadek – przypomnijmy. **Jesteś kierowcą i złodziejem samochodów**. W amerykańskim mieście bliskiej przyszłości liczy się tylko twoja zła reputacja, dlatego też musisz udowodnić szefom przestępczego świata, ile jesteś wart. Musisz podjąć decyzję, do której organizacji się przyłączyć. Do Yakuzy, czy może do Zaibatsu. A gdyby tak wykiwać jednych i drugich, i zaoferować swoje usługi Loonym? Cóż, każdy wybór ma dobre i złe strony. A mafia nie wybacza nigdy.

Przebieg samej rozgrywki to nieustające pościgi, kradzieże aut, strzelaniny, napady na banki i inne przyjemne strony gangsterskiego życia. **Ty, jako wolny strzelec, odbierasz zlecenia korzystając z budek telefonicznych, a następnie wsiadasz w swoje (no TERAZ twoje) auto i gnasz.** Misje w GTA 2 są zróżnicowane i obejmują chyba każdy rodzaj przestępczej działalności. **Za wrogów masz cyngli i zabójców z konkurencyjnych gangów oraz policję, która uczyni wszystko, aby w mieście zapanował porządek i sprawiedliwość. Jak wygląda wersja PL?** Nie przetłumaczono wszystkich tekstów, które pojawiają się w grze. I dobrze. Przetłumaczono to, co najważniejsze, czyli informacje o misjach. Pozostałe teksty, czyli słowa piosenek, wiadomości radiowe i okrzyki pozostały takie jak w oryginale. Dzięki temu nic a nic nie zmienił się klimat gry i w każdym jej momencie można wyczuć, że akcja rozgrywa się w gangsterskim świecie.



W czasie jazdy po mieście nie obowiązuje cię ruch prawostronny...

...nie musisz też zatrzymywać się, aby przepuścić pieszych

PC	PSX	N64	DC	PL

GTA 2
Gangsterska Gra Akcji

99 zł	Take 2 / Play it!	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 320 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	5	4

+ Doskonały klimat, pomysł i nieustająca akcja
− Niestety, gra zdążyła się już zestarzeć

GTA 2 to mocna, dynamiczna i kontrowersyjna gra akcji, szkoda tylko że polska wersja pojawiła się tak późno... 4+

V-BEACH VOLLEYBALL

Jak wakacje, to wakacje. Specjalnie do tego numeru przygotowaliśmy więc coś z letnich sportów, a mianowicie V-BEACH VOLLEYBALL, czyli piłkę plażową

Jeśli nad Bałtykiem słońca jest trochę za mało, najlepiej przenieść się do gorącej Kalifornii czy może do Brazylii albo innej stolicy siatkówki plażowej.

W tej grze możesz wybrać rozegranie pojedynczego meczu, albo wzięcie udziału w rozgrywce o puchar. Do dyspozycji są drużyny męskie, żeńskie i mieszane. Gra jest ciekawa, ale trudna, ze względu na to, że uczestniczy w niej tylko dwóch zawodników po każdej ze stron. Ty zaś sterujesz jednym. Masz do dyspozycji całą gamę różnych zagrań i trików, takich jak „pady", czyli rzuty całym ciałem za piłką czy możliwość zagrywania głową, barkiem i łokciem.

Gra wciąga. Trzeba się tu bardzo natrudzić, aby rozgryźć poczynania przeciwnika. Musisz uważnie obserwować jego ruchy, aby móc przewidzieć, co zamierza. Odrębna sprawa to umiejętność zaskoczenia rywala. A nie jest to bynajmniej łatwe. Trzeba opracować swoją własną taktykę. Wszystko jedno, czy będzie ona polegała na ataku z drugiej piłki, czy na zagraniach specjalnych – ważne, żeby była skuteczna.

Grafika w V-BEACH VOLLEYBALL nie jest rewelacyjna, ale utrzymuje dość wysoki poziom. Animacje zawodników wykonano za to bardzo starannie (skoki, rzuty i piasek pryskający spod nóg).



Gorąco jak na plaży. Że też komuś w taką pogodę chce się grać w piłkę...

PC	PSX	N64	DC	A

V-BEACH VOLLEYBALL
Siatkówka W Letnim Wydaniu

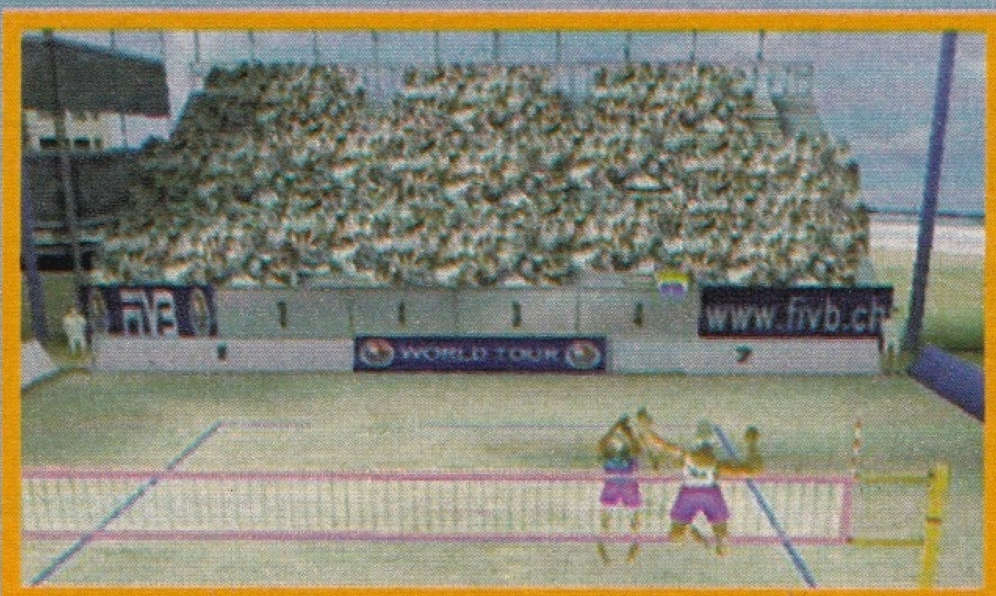
tel.	Infogames/SONY	1-2 graczy

● Wykorzystuje:Memory Card

Grafika	Dźwięk	Frajda
4-	4	4-

+ Możliwość stworzenia własnego zawodnika i różnorodność specjalnych zagrań
− Grafika i dźwięk mogłyby być lepsze, gra nie należy do najłatwiejszych

Gra jest przeznaczona dla wytrawnych zawodników. Trzeba się wykazać refleksem i odgadywać zamiary przeciwnika 4-



Siatkówka plażowa to, wbrew pozorom, bardzo trudna konkurencja sportowa



Wystarczy chwila nieuwagi, a piłka ląduje na piasku. Trzeba być czujnym

Teksty: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

RADIKAL BIKERS



Że też praca roznosiciela pizzy może być aż tak frustrująca...

Czy marzyłeś kiedyś, aby zostać roznosicielem pizzy? Zapewne nie, ale gdy zagrasz w RADICAL BIKERS dowiesz się, że gnanie na motorowerze z dwiema pepperoni w bagażniku może być zabawne

Fabuła gry, co by tu dużo mówić, jest prosta jak budowa cepa. **Gracz wybiera sobie jedną z kilku postaci, wsiada na swój motorower i... rozwozi pizzę.** Pod względem konstrukcji i humoru RADICAL BIKERS bardzo przypomina znaną i lubianą CRAZY TAXI. Wszystko jest tu nieco szalone. Nie chodzi bynajmniej o to, aby tak po prostu dowieźć pizzę do klienta. O nie, trzeba to zrobić w określonym czasie (w RADICAL BIKERS pizza stygnie w ciągu jakichś 60 sekund), no i oczywiście wyprzedzić konkurencję. **Zasadniczo dwie drużyny rozwozicieli pizzy bardziej przypominają młodzieżowe gangi niż pracowników pizzerii.** Zabawa polega więc na szalonej jeździe po zatłoczonych ulicach po to, aby u klienta być szybciej niż konkurencja.

W grze jest dużo uproszczeń. W sumie nie sposób pogubić się w mieście. Dlaczego? Otóż każda trasa wygląda zasadniczo tak samo – należy jechać przed siebie, a w końcu dojedzie się na miejsce. Sterowanie motorowerem też nie jest skomplikowane. **Trzeba po prostu przez cały czas dodawać gazu i uważać, żeby na coś nie wpaść.** Ale na ulicach – jak to na ulicach – korki. Pędzą samochody, autobusy, cysterny i wielkie ciężarówki. Na szczęście czołowe zderzenie motocyklisty z tirem nie kończy się niczym tragicznym. Ot, małe zamieszanie, ale po chwili można jechać dalej. Istnieją także drogi na skróty, tylko że niełatwo jest je znaleźć. Jeśli jednak zna się trasę, to człowiek już wie, że przez tunel można wjechać do starych kanałów i tamtędy przedostać się do innej części miasta.

RADICAL BIKERS jest trudną, a czasem wręcz frustrującą grą. Dzieje się tak dlatego, że twój przeciwnik ZAWSZE znajduje się kilka metrów przed tobą, a dogonić go i wyprzedzić – to nie lada wyczyn. Na szczęście na ulicach można znaleźć specjalne „dopalacze", które dają np. turboprzyspieszenie. Teraz szanse się nieco wyrównują.

W RADICAL BIKERS znajduje się dwanaście poziomów, których nazwy są dosyć jednoznaczne: MARGERITA, CAPPRICIOSA, PEPPERONI i tak dalej. I to w sumie wszystko, jeśli chodzi o tę grę. Nie ma w niej, niestety, nic więcej. Nic, co mogłoby przyciągnąć do tego tytułu na dłużej. Po przejechaniu kilku tras gracz już wie, na czym to polega i zdaje sobie sprawę, że RADICAL BIKERS nie mogą go niczym zaskoczyć.

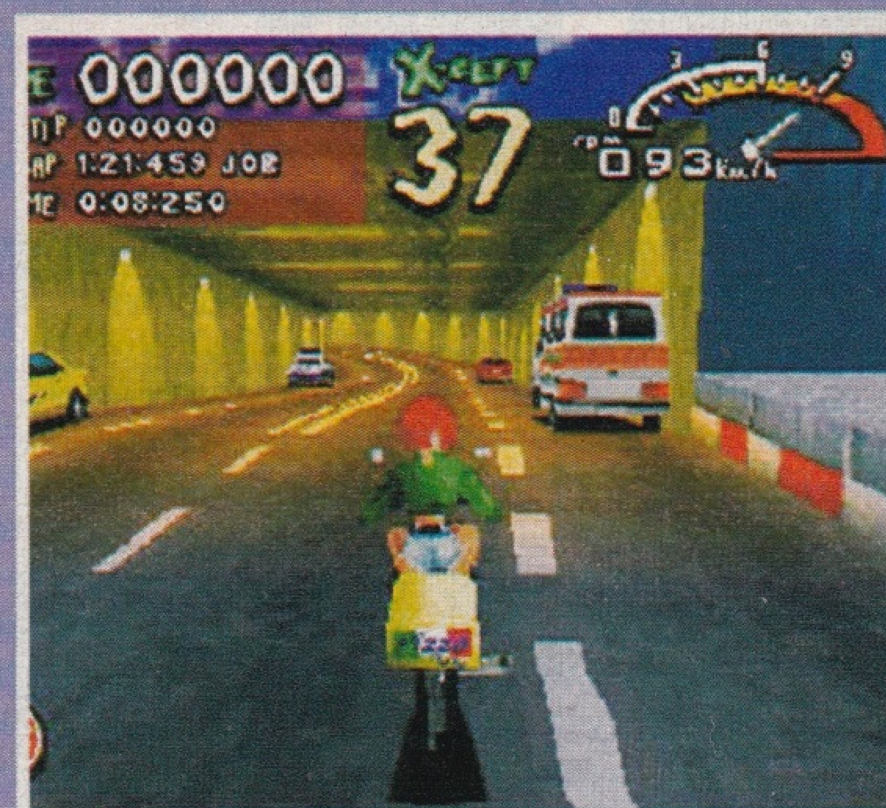


Strach odebrać pizzę od takich dostawców...





W mieście jak zwykle wielkie korki i tłok na wszystkich ważniejszych ulicach



Jeszcze tylko 37 sekund... Pizza zaraz wystygnie, więc gaz do dechy



Na tej oficjalnej stronie już wkrótce powinny pojawić się informacje na temat gangów roznosicieli pizzy

PC	PSX	N64	DC	A

Radical Bikers
Wyścig Ciaściany

189 zł	Infogrames/SONY	1-2 graczy

● Wykorzystuje: Memory Card

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4	3-

+ Szalone tempo jazdy po zatłoczonych ulicach i odrobina humoru

– Wszystko jest uproszczone, a można było z tego pomysłu zrobić naprawdę wciągającą grę

Jest to gra w której rozwozisz pizzę i musisz to zrobić szybciej niż konkurencja. Niestety, rozgrywka jest banalna i monotonna

3

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

SZYBKA POMOC

Diablo 2

Jak używać Kostki Horadrimów? Kostka Horadrimów umożliwia transmutowanie przedmiotów (także magicznych) lub klejnotów w inne, przydatniejsze w danej chwili. A oto kilka przykładowych zastosowań Kostki:

Kody

Włóż: 2 kołczany strzał
Wyjmij: 1 kołczan bełtów

Włóż: 2 kołczany bełtów
Wyjmij: 1 kołczan strzał

Włóż: 1 kołczan strzał i włócznię
Wyjmij: oszczepy

Włóż: 3 kamienie szlachetne i dowolny magiczny przedmiot
Wyjmij: wygenerowany losowo bardzo dobry magiczny przedmiot

Włóż: 2 topazy, 1 pierścień
Wyjmij: Coral Ring

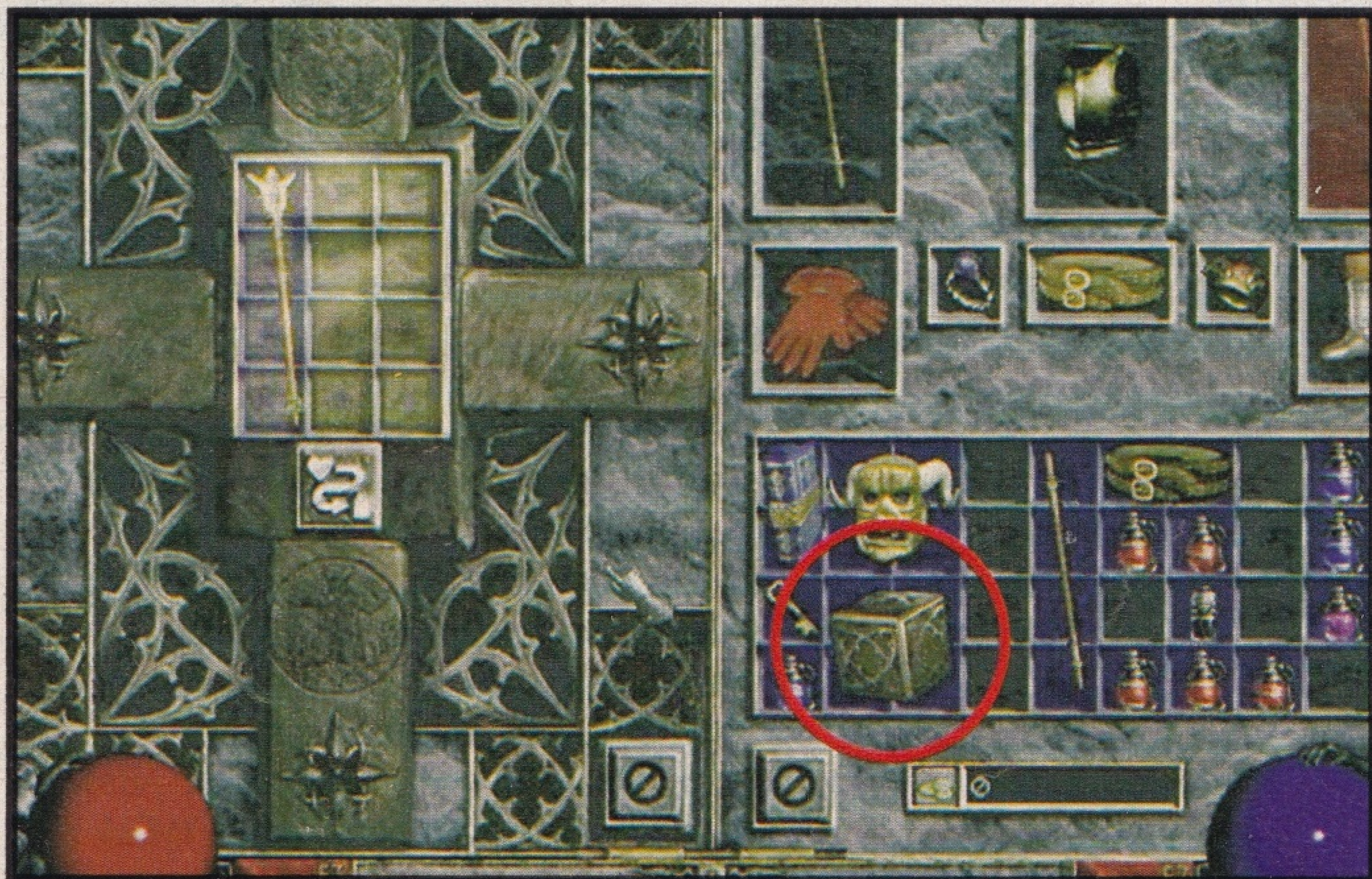
Włóż: 3 eliksiry odzyskiwania Many, 3 eliksiry odzyskiwania zdrowia
Wyjmij: miksturę odzyskania sił

Włóż: 3 klejnoty
Wyjmij: 1 lepszy klejnot

Włóż: 3 pierścienie
Wyjmij: 1 amulet

Włóż: 3 amulety
Wyjmij: 1 pierścień

Włóż: Księgę Portalu, Nogę Wirtza
Wyjmij: Jeśli zabiłeś Diablo, uzyskasz możliwość przejścia do sekretnego krowiego poziomu.



Kostka Horadrimów znacznie ułatwi ci grę w Diablo 2

Martian Gothic
Unification

Kiedy masz w inwentarzu otwartą książkę HINTS FOR VIDEOGAMES, wpisz jeden z kodów:

Kody

YOULOOKINATME
Bardzo dużo zdrowia

IFEELUNUSUAL
Niekończąca się amunicja

QUICKSUCKITOUT
Odporność na trucizny

ILOVETHISGAME-WHOMADEIT
Zobaczysz podziękowania



***YOULOOKINATME:** potrzeba dużo zdrowia, aby chodzić po bazie*



***IFEELUNUSUAL:** teraz żaden zombie ci nie zagrozi...*

PLAYSTATION

Covert Ops:
Nuclear Dawn

Niekończąca się amunicja: Zatrzymaj grę i wpisz:

L1, L2, R1, R2, ▢ⓧⓧ

Jeżeli dobrze wprowadziłeś kody, usłyszysz okrzyk

Legend of Mana

Nazywanie przedmiotów: Znajdź menu, na którym jest ekwipunek. Wybierz przedmiot, a potem status przedmiotu i dwa razy naciśnij ⓧ. Teraz możesz wpisać swoją nazwę przedmiotu

cz. I

DIABLO II

akt I

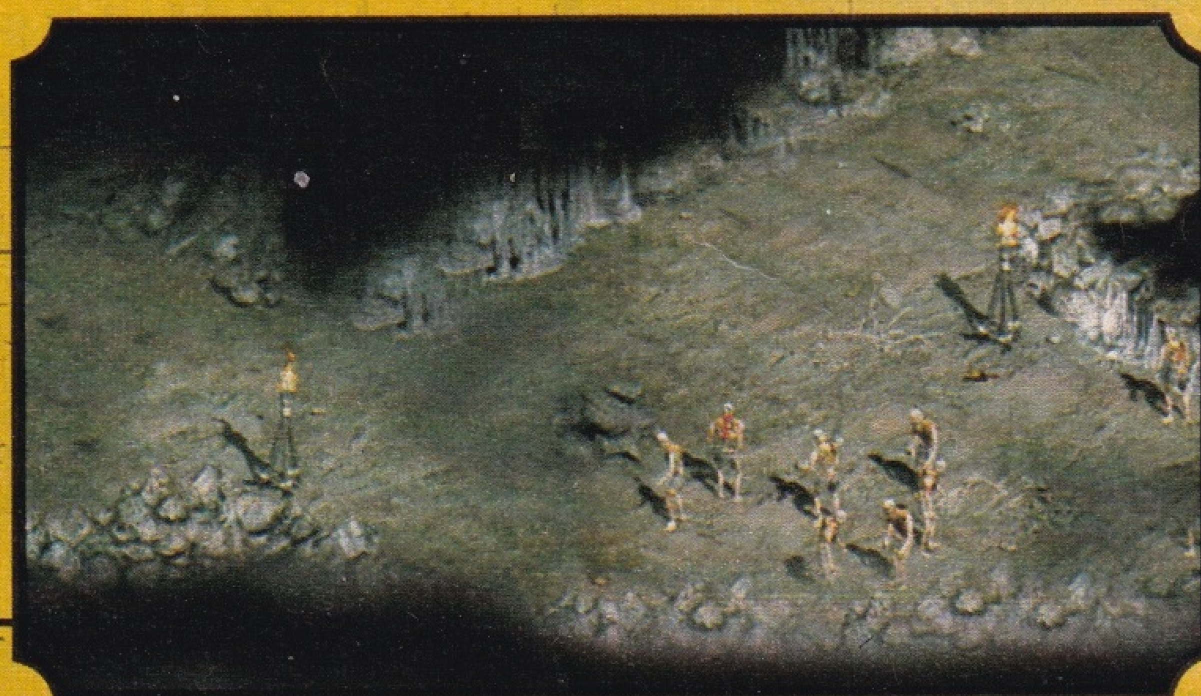
Akt pierwszy to dopiero prolog do całej historii Diablo i jego braci. Zaczynasz grę w obozowisku Łotrzyc, wygnanych ze swego klasztoru przez Zło. Będziesz musiał wykonać kilka zadań zleconych przez Akarę i Kashyę – postacie z obozowiska

I SIEDLISKO ZŁA

Zleceniodawca: Akara
Zadanie: Zabicie potworów zamieszkujących Siedlisko Zła – jaskinie na pobliskich polach
Nagroda: Dodatkowa umiejętność wedle uznania
Zalecany poziom postaci: 1–2

Jaskinia jest o kilka kroków od Obozowiska Łotrzyc. Najpierw jednak oczyść okolicę z potworów, aby twoja postać osiągnęła przynajmniej drugi poziom. Dobrze jest, jeśli bohater ma już jakieś elementy zbroi. Zejdź pod ziemię i zabij każdego, kto stawi ci opór. Będą to głównie słabi Upadli, ich Szamani oraz Zombie. Kiedy zostanie już tylko pięciu przeciwników, gra poinformuje o tym. Po wykonaniu misji w jaskini pojawią się białe smugi światła. Wróć do Obozowiska Łotrzyc, aby odebrać swoją nagrodę od Akary.


Wejście do Siedliska Zła znajduje się nieopodal obozowiska Łotrzyc


W podziemiach spotkasz Zombie i Upadłych

II CMENTARZ

Zadanie: Odnalezienie i zabicie Krwawej Orlicy
Nagroda: Możliwość wynajmowania Łotrzyc
Zalecany poziom postaci: 6–8

Orlica znajduje się na Cmentarzu za Zimną Równiną. To łuczniczka. Zanim do niej dotrzesz, powinieneś najpierw osiągnąć przynajmniej szósty poziom. W przeciwnym przypadku będziesz mieć problemy z jej pokonaniem.
Kiedy zdecydujesz się walczyć, możesz próbować bezpośredniego zwarcia lub unikać strzał i atakować na odległość. Orlica ucieka, gdy się do niej za bardzo zbliżysz – można pobiec za nią i przyprzeć do muru lub ogrodzenia cmentarza. Z dystansu łatwo wymijać jej strzały. Unikaj zwłaszcza tych ognistych – każda zabiera ci wiele punktów życia. Zabijając Orlicę, zasłużysz sobie na uznanie Kashyi, która od teraz będzie wynajmować ci Łotrzyce. Nie przejmuj się, jeśli z czasem do wynajęcia pozostanie tylko jedna. Zaraz po tym, jak ją wynajmiesz, pojawią się nowe.


Na cmentarzu znajdują się dwa wejścia do katakumb


Najbardziej niebezpieczni są Głodni Nieboszczycy i Orlica

INVICTUS I TRISTRAM

III

Zleceniodawca: Akara
Zadanie: Uratować Dracana Caina
Nagroda: Cain będzie za darmo identyfikował dla ciebie przedmioty
Zalecany poziom postaci: 8–10

Cain wisi w klatce w Tristram. Żeby dostać się do miasta, musisz przebyć Kamienne Pola i wejść do podziemnego tunelu. Nie trzeba schodzić na niższe poziomy jaskini – wystarczy tunelem przejść do Mrocznej Kniei. W pobliżu wyjścia znajdziesz drzewo Invictusa – jest zaznaczone na mapie, nie sposób go nie zauważyć. Znajdziesz na nim zwój Invictusa. Zanieś go do Akary, a poleci ci ona udać się do Tristram. Żeby się tam dostać, musisz odnaleźć (jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś) kamienny krąg na Kamiennych Polach. Dotknij kamieni w kolejności opisanej na zwoju, a otworzy się portal. Z drugiej jego strony będzie gorąco, więc przygotuj się odpowiednio – dobrze jest nająć Łotrzyce. Cain jest w niezbyt przyjemnym położeniu. Po prostu wisi w klatce na rynku Tristram. Miasteczko nie przypomina już osady z pierwszej części DIABLO – jest spalone i zrujnowane. Zabij potwory na rynku (w tym oberżystę) i uwolnij starca. Uwaga – karczmarz to zombie, niestety, ma twardą głowę, więc trudno go zabić. Oczyść miasto z potworów i wracaj do Obozowiska Łotrzyc.


Do Tristram dostaniesz się poprzez portal między głazami


Miasto jest złupione, a Cain wisi w klatce na rynku

HRABINA

IV

Zleceniodawca: Księga gdzieś na Kamiennych Polach
Zadanie: Odnalezienie wieży za Mroczną Knieją, zabicie Hrabiny
Nagroda: Około 3000 złotych monet
Zalecany poziom postaci: 10–12

Wieża Hrabiny znajduje się na Czarnych Moczarach. Należy zejść aż na piąty poziom labiryntu pod ruinami. Droga nie jest łatwa, na każdym poziomie czyha grupa potworów z magicznym przywódcą. Pokonanie Hrabiny nie będzie już takie trudne – to po prostu Łotrzyca, tyle że mocniejsza od innych. Zaatakuj ją, zabij towarzyszące jej potwory i zabierz złoto Hrabiny.


Ze starej wieży pozostały tylko ruiny

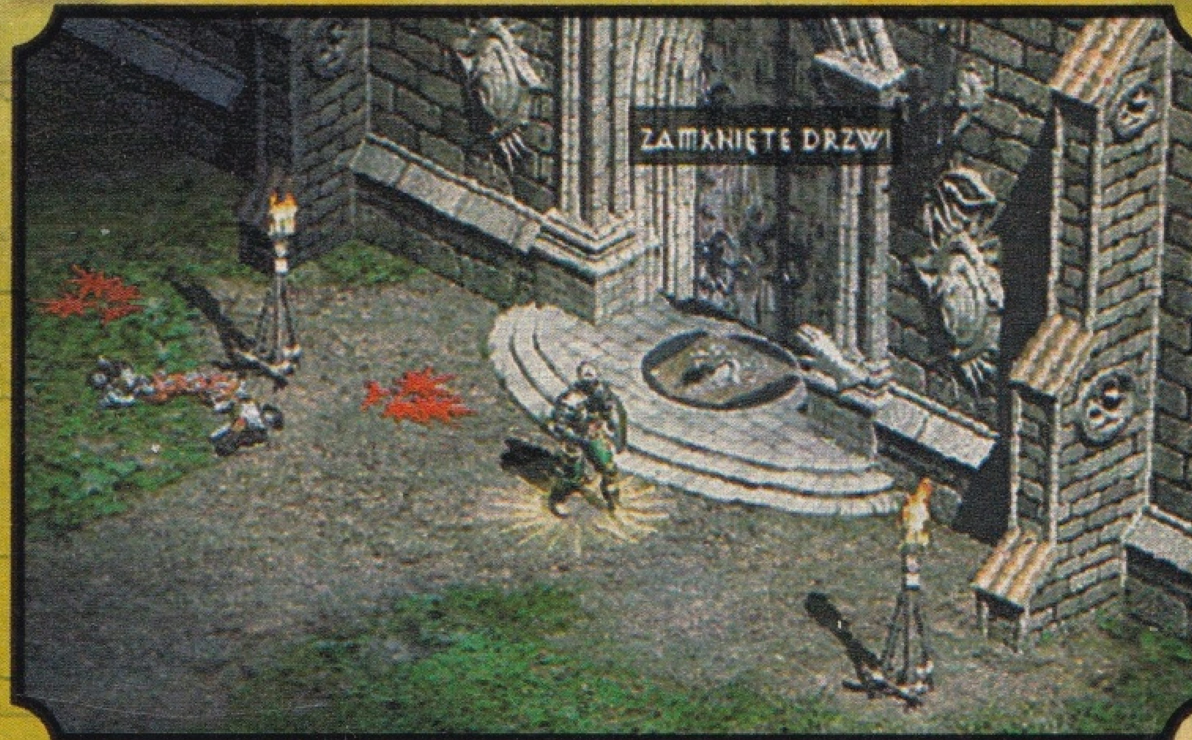

Jeśli zdecydujesz się zejść do podziemi, wynajmij wcześniej najemnika

MALLUS

V

Zleceniodawca: Charsi
Zadanie: Odnalezienie i zdobycie Młota Mallusa należącego niegdyś do Horadrimów
Nagroda: Charsi umagiczni jeden z twoich przedmiotów
Zalecany poziom postaci: 12–14

Młot znajduje się w Koszarach przy Klasztorze, za Mrocznym Lasem i Wyżyną Tamoe. Strzeż się kowala! Nie jest szybki, ale za to bardzo silny. Dlatego zgromadź dużo doświadczenia, tyle, ile tylko zdołasz, zanim stawisz mu czoła. Jeśli twoja postać potrafi szybko zadawać ciosy, możesz próbować bezpośredniego starcia. W przeciwnym wypadku stosuj taktykę ataku (najlepiej z daleka) i odskoku. Zamrażaj go, jeśli możesz. Młot znajdziesz przy palenisku. Z wdzięczności Charsi zamieni jeden z twoich przedmiotów (musi być zwykły, nie magiczny) w unikalny artefakt. Wojownicy powinni wybrać jakąś broń. Dla Czarodziejki najlepszy wybór to umagicznienie długiej czarodziejskiej laski.



W klasztorze przygotuj się na ciężką walkę z Łotrzycami


Demoniczny kowal jest silny i bardzo wytrzymały

VI

ANDARIEL

Zleceniodawca: Deckard Cain
Zadanie: Znalezienie kryjówki Andariel w Katakumbach Klasztoru i zabicie demonicy
Nagroda: Przejście do drugiego aktu
Zalecany poziom postaci: 13–16

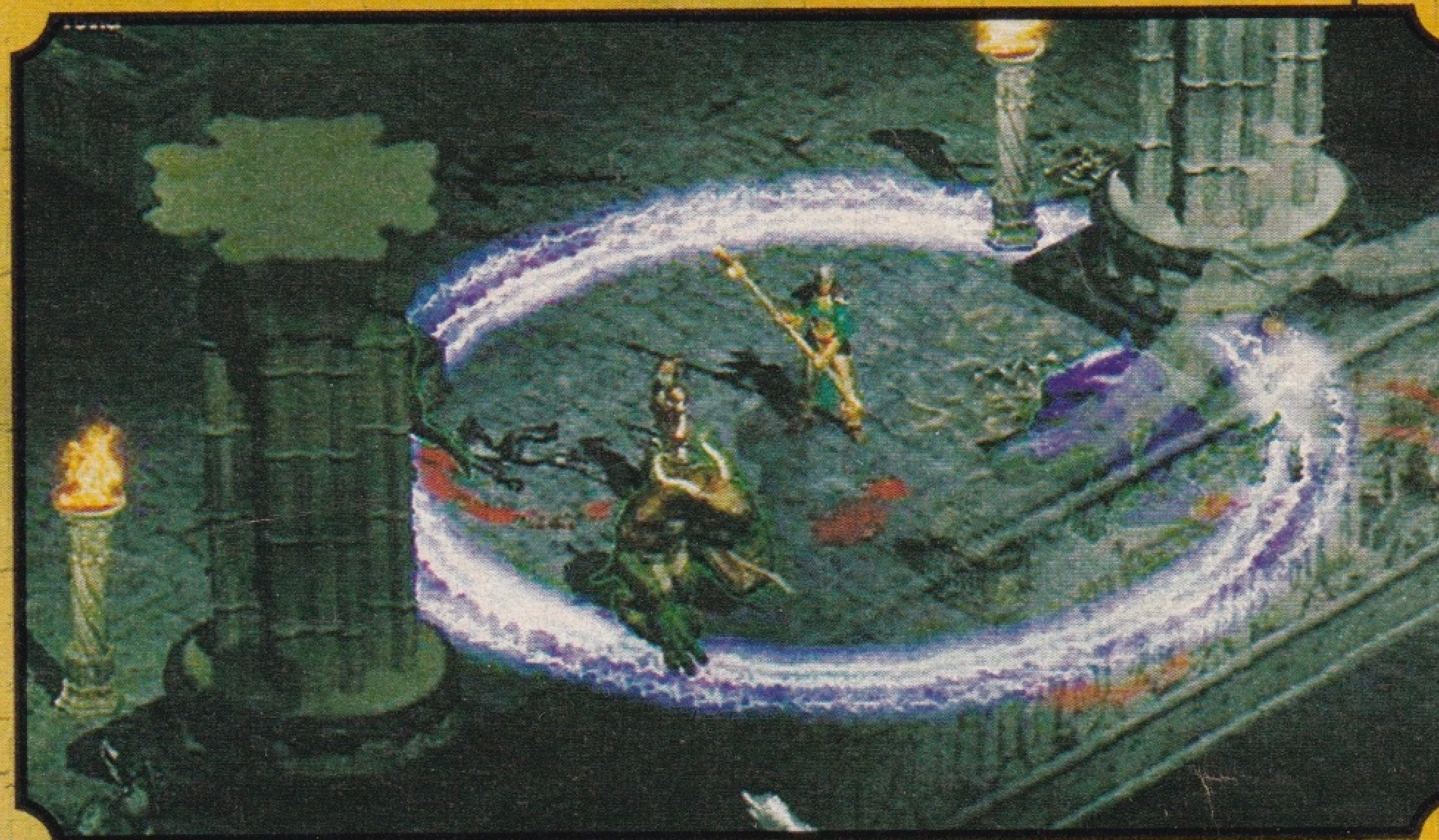
To najdłuższe i zarazem ostatnie zadanie w pierwszym akcie. Wynajmowane Łotrzyce na wiele się już nie zdadzą – giną po trzech, czterech uderzeniach. Andariel znajduje się na czwartym poziomie katakumb pod klasztorem. Zanim dotrzesz do klasztoru, będziesz musiał przebyć trzy poziomy więzienia. Przeciwnicy będą atakować w coraz większych grupach. Atakuj i wycofuj się, wywabiając mniejszą liczbę potworów. Upewnij się, że nie zostawisz za sobą nikogo. W klasztorze znajdziesz zejście do katakumb. Trzy wyższe poziomy są bardzo trudne – przeciwnicy są potężni i atakują gromadami. Wykorzystuj ich słabości – niektóre potwory nie potrafią otworzyć drzwi, inne gubią się w pomieszczeniach. Część przeciwników wycofuje się, kiedy ich energia jest na wyczerpaniu. Nie pozwól im na to i dobijaj ich. Czwarty poziom katakumb jest krótki. Już drugie drzwi będą prowadzić do sali tronowej Andariel. Przed walką upewnij się, że masz pełen zapas mikstur Many oraz zdrowia. Andariel używa trującej novy – miej pod ręką kilka buteleczek antidotum. Zapewnij też sobie odpowiednią liczbę zwojów (około dziesięciu) portalu miejskiego – będziesz często wracał do Obozowiska Łotrzyc – zależnie od klasy postaci, jaką prowadzisz. Koniecznie wynajmuj Łotrzyce, ilekroć będziesz w ich obozowisku. W walce ci nie pomogą, ale na kilka sekund odwrócą uwagę Andariel od twojego bohatera.



Zabicie Andariel nie będzie proste. Jeśli postąpisz nierozsądnie, zobaczysz taki oto napis...



Jeśli jednak się postarasz, poślesz duszę demonicy w objęcia piekielnych płomieni



Droga do Andariel wiedzie przez mroczne podziemia, więzienie i katakumby



Demonica jest szybka i silna. Dlatego najpierw musisz zabić wszystkich jej pomocników

Na początku stań na progu wrót do sali tronowej i używając broni dalekiego zasięgu zabij wszystkie pomniejsze potwory. Nie wchodź głębiej do sali, dopóki będziesz atakowany. Jeśli usłyszysz ryk Andariel, będzie już za późno na wycofanie się.

Na początku walki Andariel zajmie się twoją Łotrzycą. Da ci to czas na zapewnienie sobie drogi ucieczki – otworzenie portalu. Teraz strategia zależy od profesji postaci, którą prowadzisz.

Nekromanta może rzucić zaklęcie Żelaznej Dziewicy i przywoływać Gliniane Golemy. W ten sposób obrażenia zadane golemom będzie odczuwać sama Andariel. Demon zabije sam siebie w 20–30 uderzeniach, co daje 7–10 golemów. Jeśli zbraknie ci Many, wracaj do Obozowiska Łotrzyc.

Najlepszą taktyką dla Czarodziejki jest użycie Lodowego Uderzenia co najmniej na poziomie trzecim (kup odpowiednią laskę od Akary). Jeśli pozbyłeś się wcześniej świty Andariel, jej zabicie będzie kosztować cię jakieś 4–5 portali.

Barbarzyńca powinien uzbroić się w swoją najlepszą broń – najlepiej w dwa miecze, tak, aby każdy zadawał po około 40 punktów obrażeń. Użyj okrzyków poprawiających obronę przed walką i szarżuj. Jeśli tylko energia postaci spadnie poniżej połowy, używaj mikstur. Kiedy te się wyczerpią, uciekaj do obozowiska i uzupełnij zapasy.

Paladyn może użyć aury Święty Ogień, aby pozbyć się pomniejszych przeciwników. Kiedy zostaniesz już sam na sam z Andariel, użyj Poświęcenia oraz Aury Mocy. Uważaj na swoje punkty życia.

Amazonka powinna przyjąć taktykę podobną do Czarodziejki i używać zamrażających strzał, wycofując się do Obozowiska Łotrzyc, kiedy zabraknie Many.

W Obozowisku Łotrzyc wszyscy będą pod wrażeniem twojego wyczynu, a Warriv zaproponuje, abyś wyruszył z jego karawaną do Lut Gholein.

akt 2

Zanim przystąpisz do wykonania zadań, rozejrzyj się po mieście i porozmawiaj z mieszkańcami. Kup kilka flakoników antidotum. Zatrudnij też najemnika – wojownika pustyni, który jest odporny na truciznę. Pamiętaj, że osobą, która będzie uzdrawiać twoją postać, jest Fara – wracaj do niej, kiedy tylko znajdziesz się w potrzebie

RADAMENT

Zleceniodawca: Atma – właścicielka tawerny
Zadanie: Zabicie Radamenta
Nagroda: Dodatkowa umiejętność, niższe ceny w sklepach
Zalecany poziom postaci: 14-17

Radament przebywa na trzecim poziomie kanałów pod miastem. Zejścia do kanałów są dwa – klapa w prawym górnym rogu miasta oraz wejście od strony wybrzeża. Przejdź przez dowolne drzwi. Przeciwnicy, których spotkasz na wszystkich poziomach kanałów, nie sprawią ci dużych problemów. Często jednak posługują się truciznami.

Stawienie czoła Radamentowi to już trudniejsza sprawa – jest on bardzo żywotnym potworem. Potrafi wskrzeszać zabitych, atakuje też za pomocą trucizny oraz innych pocisków. Wojownicy powinni zaopatrzyć się w odtrutki i szybko dopaść Radamenta. Bardzo przydatni są pomocnicy, którzy odciągają uwagę potwora od twego bohatera. Zwłaszcza czarodziejka powinna postarać się o kilku najemników.

W czasie walki z Radamentem należy zastosować zaklęcie zadające najwięcej obrażeń. Dobrze, jeśli jest to pocisk zamrażający. Świty Radamenta można się pozbyć używając Novy. Pole statyczne też zrobi swoje.

Uwaga! Żarty się skończyły! Radament może wskrzeszać wszystkich pachołków



I

Nekromanta może użyć Żelaznej Dziewicy oraz Golemów. Wobec ożywieńców Radamenta można też spróbować Wybuchu Zwłok. Amazonka powinna na przemian używać zamrażających i ognistych strzał.

Kiedy Radament zginie, upuści Księgę Umiejętności pozwalającą nauczyć się nowej zdolności. W jarzącej się skrzyni na środku sali znajduje się Zwój Horadrimów – artefakt potrzebny do kolejnej misji. Wróć do Atmy po drugą nagrodę. Porozmawiaj z Cainem, który odczyta zwój i powie, co robić dalej. Jerhyn też zdradzi ci kilka sekretów.

LASKA HORADRIMÓW

Zleceniodawca: Deckard Cain
Zadanie: Znalezienie wszystkich części laski Horadrimów
Nagroda: Laska Horadrimów oraz Króla
Zalecany poziom postaci: 15-18

Kostka Horadrimów to bardzo użyteczny artefakt. Najpierw jednak trzeba go znaleźć. Udaj się więc poza mury Lut Gholein. Znajdziesz tam zejście do Grobowca. Jeśli twoja postać potrzebuje doświadczenia, to wchodź do środka. Nie spotkasz tam niczego, czego nie zdołałbyś pokonać. Twoja droga powinna jednak wieść na Suche Wzgórza. Tutaj, na pustyni, znajdziesz punkt nawigacyjny oraz wejście do Sal Umarłych. Na Suchych Wzgórzach pojawi się nowy rodzaj przeciwników – jaskiniowy skoczek. Te małe i skoczne stworzenia są bardzo szybkie. Trzeba się z nimi rozprawiać w odpowiednim tempie – przyprzeć do skały, kamienia lub muru i jak najszybciej zabić. Można też używać zdolności, które ranią wrogie istoty (np. zdolności Paladyna). Jeśli napotkasz przeciwników rzucających dzidami albo wybuchowymi miksturami, zabij najpierw tych, którzy celują w ciebie flaszkami z eksplodującą substancją.



Puste Istoty mogą stać się sprawcami wielu kłopotów. Dlatego musisz zabijać je na początku każdego starcia

II

Sale Umarłych mają trzy poziomy. Trafisz tu na hordy zombich oraz szkieletów. Wspierane są one przez Puste Istoty. Podobnie jak niegdyś szamani potrafią one wskrzeszać umarłych, więc eliminuj je pierwszej kolejności. Nie szarżuj i nie wbiegaj do nowej sali bez sprawdzenia, co się w niej znajduje, chyba że zamierzasz użyć czaru typu Nova. Lepszą taktyką jest wywabianie przeciwników pojedynczo na korytarz.

Kostki nie pilnuje żaden wielki stwór. Weź ją i wracaj do Caina. Opowie ci, jak wykorzystać ją do transmutacji przedmiotów. Kostka ma jeszcze jedne zastosowanie. Zajmuje bowiem w ekwipunku tylko cztery kratki przeznaczone na przedmioty, ale w środku pozwala przechowywać aż dwanaście. Korzystaj z tego, bo nigdy nie ma dość miejsca na artefakty, mikstury i bronie.



Kostka umożliwia transmutację magicznych przedmiotów. Zajrzyj do kodów w tym numerze Clicka!

cdn.

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

GROUND CONTROL

A oto opis dwóch ostatnich misji Korporacji Crayven i wszystkich misji Zakonu Nowego Świtu. A oto dobra rada dla ciebie: pamiętaj, że prawda leży pośrodku i być może kiedyś sprzymierzysz się z wrogiem

cz.2

MISJA 14

POZA LINIĄ WROGA

Do zniszczenia masz sześć budowli Zakonu. Do transportowca zabierz dwa bataliony czołgów (Wolf i Grizzly), Scouta i działa przeciwlotnicze Ocelot. Udaj się na północ. Generator energii (Power Generator), który musisz zniszczyć, znajduje się na wzniesieniu po lewej stronie. Broniony jest przez wieżyczki Aeris, działo Hugh TA/9, oddział Crusaderów i pojazdy przeciwlotnicze. Zniszcz wszystkie pojazdy i generator, potem ruszaj do drugiego wzniesienia. Musisz zburzyć stację przekaźnikową. Teraz pojawi się możliwość lądowania pozostałych transporterów. Skieruj je w okolice trzeciego celu, położonego na wysuniętym grzbiecie górskim – jest to centrum komunikacyjne. Zniszcz Drone Carriera za pomocą samolotów. Budynku, który musisz zburzyć, bronią: Platforma Beam, działo Hugh Ta/9, i dwa działa laserowe. Potem skieruj się na północny-wschód. Tu znajduje się główny węzeł zasilania. Uważaj na Drone Carriera. Potem udaj się na wzgórze, położone na wschodzie. Zniszcz główny generator energii (Main Power Generator) i ruszaj do ostatniego wzniesienia. Musisz zburzyć jednostkę zasilającą.



Po użyciu specjalnej broni powstają efektowne wybuchy



W pierwszym uderzeniu skieruj siły na Generator Energii



MISJA 15

DEMONSTRACJA SIŁY

Zostałeś wyznaczony na dowódcę frontalnego uderzenia na główną bazę Zakonu. Wszystkie jednostki poślij do pierwszego punktu (Outpost 1). Przybędzie tam wkrótce major Thomas i wspólnie urządzicie siłom Zakonu piekło. Nad twoją głową będzie latało dużo samolotów. Zniszcz wszystkie budynki bazy i ruszaj do drugiego punktu (Outpost 2), który znajduje się już niemal na terenie bazy głównej. Zwróć uwagę, że aby dotrzeć do bazy, będziesz musiał umiejętnie kluczyć pomiędzy bardzo rozbudowanym systemem murów obronnych, które szczelnym łańcuchem oplatają zabudowania. Musisz zatem wytyczyć dokładną marszrutę. Uważaj również na pustą przestrzeń rozpościerającą się pomiędzy ostatnimi szczytami okalającymi Outpost 1, a pierwszymi w pobliżu bazy. Ta dolina została zaminowana przez siły Zakonu. W bazie czeka na ciebie Haubica, którą musisz zniszczyć jak najszybciej. Gdy się z nimi uporasz, zajmij się położonymi w głębi katedrami i centrum dowodzenia. Jeśli zniszczysz ten budynek, ukończysz misję i całą kampanię.



W ostatniej misji znowu wspierać cię będzie major Thomas



Koniec gry po stronie Korporacji, przy centrum dowodzenia



ZAKON

Zakon Nowego Świtu to największa religijna instytucja w świecie GROUND CONTROL. Ma ponad 700 milionów wyznawców na Ziemi, a także na innych planetach. Hierarchia wyznawców jest trójdzielna – Pax Dei, Manus Dei i Vox Dei. Niewiele wiadomo o początkach Zakonu Nowego Świtu. Wierni twierdzą, że powstał prawdopodobnie na krótko przed wybuchem Wojny Szesnastu Minut. Technologicznie Zakon Nowego Świtu wyprzedza znacznie Korporację Crayven. Pojazdy i broń zbudowane są przy użyciu generatorów energii świetlnej, dzięki czemu mogą razić ciągłym ogniem i nie wymagają magazynków z amunicją. Broń jest poręczna i lekka, a pojazdy, przez to, że posiadają silniki antygrawitacyjne, są szybkie i zwrotne, ale mają dość słabe pancerze. Osiągnięcia technologiczne i udoskonalenia broni zostały tu okupione znacznym osłabieniem możliwości obronnych. Armia Zakonu składa się z mężnych, oddanych i fanatycznych żołnierzy. Grający po stronie Zakonu wciela się w postać 29-letniego Diakona Jarreda Stone'a, służącego w siłach Pax Dei.

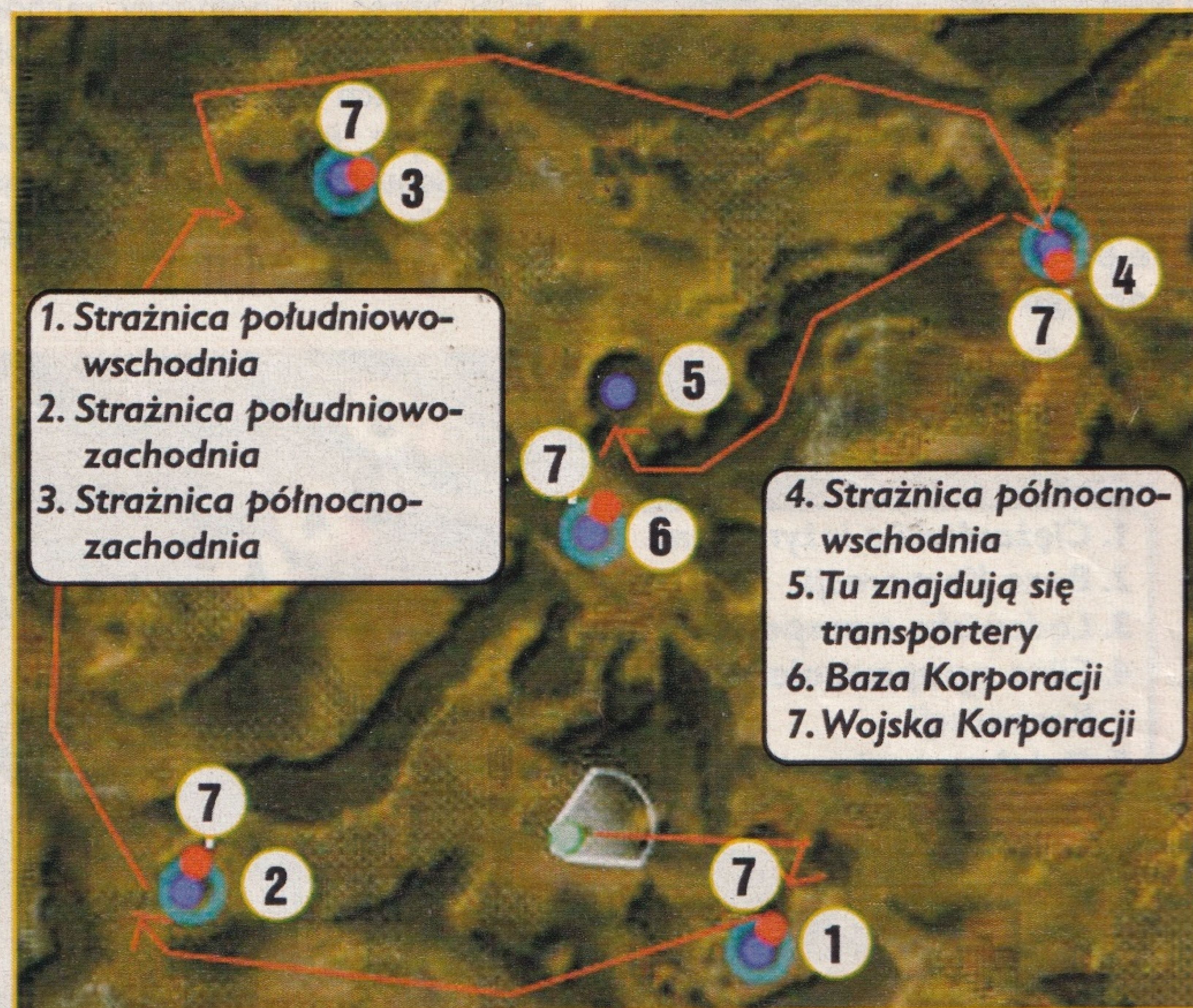
MISJA 1

DZIEŃ ZWYCIĘSTWA

Dowiesz się, że Korporacja przechwyciła części uzbrojenia Zakonu. Musisz wkraść się do jej bazy i zniszczyć transport. Masz do dyspozycji oddział Crusaderów i dywizję czołgów Sculptor. Na miejsce lądowania wybierz punkt na północy. Wroga baza znajduje się w centrum mapy, ale nie możesz od razu do niej wkroczyć, bo w okolicy są cztery posterunki (Outpost). Musisz podjechać do nich jak najbliżej, rozpocząć wymianę ognia i szybko się wycofać. Wtedy z centrum bazy zostaną przesłane posiłki, a ty będziesz mógł bezpiecznie dostać się do transporterów i zniszczyć je. Zacznij od budynków na południowym wschodzie, a potem ruszaj do posterunku południowo–zachodniego. Następnie idź na północny zachód i północny wschód. Spiesz się. Przy posterunku północno–wschodnim jest wąwóz prowadzący do bazy wroga. Zniszcz tamtejsze oddziały. W kotlinie na północy znajdują się cztery pojazdy konwoju, które musisz zniszczyć, aby ukończyć misję.



Baza z transporterami znajduje się na środku mapy



MISJA 2

PRZYGOTOWANIE

W górach Aurock znajduje się eskadra samolotów Phoenix, a na pobliskim płaskowyżu jedna z baz Korporacji. Nie atakuj z powietrza, bo w pobliżu bazy są trzy wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych. Zniszcz je i udziel wsparcia jednostkom atakującym bazę. Masz dwa oddziały Crusaderów i dywizjon czołgów Sculptor. Pierwszy cel jest blisko twojego miejsca startu. Idź na południe, a gdy dojdziesz do rozległej wydmy, przegrupuj żołnierzy w linię i zniszcz wszystkie wrogie wojska. Potem ruszaj do drugiego punktu na zachodzie. Trzeci cel znajduje się na południowym wschodzie, a po drodze jest baza wroga. Udaj się więc na południe, a gdy miniesz bazę, skręć na wschód i podejmij walkę. Jeśli wygrasz, samoloty Zakonu będą miały wolną drogę.



Trzy działa przeciwlotnicze, które musisz zniszczyć



MISJA 3

BEZDOMNY

Korporacja zaatakowała tajną bazę Zakonu, gdzie przechowywano kryształy Gram. Musisz się tam dostać się i wywieźć je. Masz dwa oddziały Crusaderów oraz batalion Sculptorów – przydziel im broń Electro Field. Zniszcz atakujące cię jednostki i udaj się na południe. Będziesz musiał okrążyć pasmo górskie i wjechać do bazy od strony wschodniej. W ten sposób wkroczysz do niej z dwu stron (od północy i wschodu). Dostaniesz informację, że skrzynka z kryształami znajduje się w drugiej części bazy, na niżej położonym wzniesieniu. Wyjedź przez bramę wschodnią i skręć na południe, a potem na zachód. Gdy podjedziesz APC do skrzynki, dostaniesz informację o punkcie docelowym w północnej części mapy. Wyjedź z bazy i skieruj się na północny zachód. Przy płaskowyżu zmień kierunek na północny, miń góry i kolejny płaskowyż. Dotrzesz do przesmyku, którego strzegą oddziały Korporacji. Zniszcz je albo bardzo szybko omiń i udaj się na północny zachód. Punkt, do którego musisz dotrzeć, znajduje się na skalistej platformie.



Bramy Korporacji są zazwyczaj bardzo dobrze bronione



MISJA 4

WYPRAWA PO EKWIPUNEK

W okolicach punktu Zulu musisz odnaleźć bazę wroga, w której znajdują się transportery i eskortować je na północ. Na misję zabierz dwa oddziały Crusaderów i dwa Scoutów wyposażonych w broń Electro Field i Electro Dagger. Zostaniesz zaatakowany od tyłu. Zniszcz czołgi Wolf, piechotę i samoloty. Ciężarówki z inżynierami, które masz eskortować, są już w pobliżu. Udaj się na północny wschód. Wydaj jednostkom komendę przeformowania się w szereg. Punkt, do którego masz dotrzeć, jest nieco na prawo od środka mapy. Będą tam czekały na ciebie dwa transportery – nimi również musisz się zaopiekować. Zniszcz oddziały Wolfów, Locustów oraz piechoty i ruszaj dalej. Skręć na północny zachód. Uważaj na znajdujące się w pobliskich górach działo Glob Artillery. Zniszczysz je zmasowanym atakiem Scoutów i piechoty. Po dotarciu do punktu docelowego ukończysz misję.



Te pojazdy eskortuj aż do północnego punktu docelowego



MISJA 5

W CIEMNOŚCIACH

W bazie Korporacji analizowane są tajne informacje dotyczące świętych reliktów Zakonu. Razem z Mangusem masz uderzyć na bazę i zrównać ją z ziemią. Zabierz dwa oddziały Crusaderów, batalion Lynxów z bronią Plasma Sunburst oraz batalion Scoutów. Zniszcz wozy z inżynierami Korporacji. Zaraz za nimi pojawią się czołgi Wolf. Zlikwiduj je zmasowanym atakiem wszystkich pojazdów. Dalsze rozmieszczenie wojsk wroga jest w tej misji zmienne. Udaj się na wschód na spotkanie z Magnusem. Wyda on rozkaz do ataku na bazę wroga. Rozkaż swoim oddziałom, aby chroniły APC Magnusa. Do bazy podjedź od zachodniej strony. Zniszcz wieżyczki CCT 9 i CCT 123, kontynuuj walkę z poruszającymi się oddziałami. Swojego APC miej ciągle w pogotowiu. Aby ukończyć misję, należy zniszczyć wszystkie budynki w bazie Korporacji.



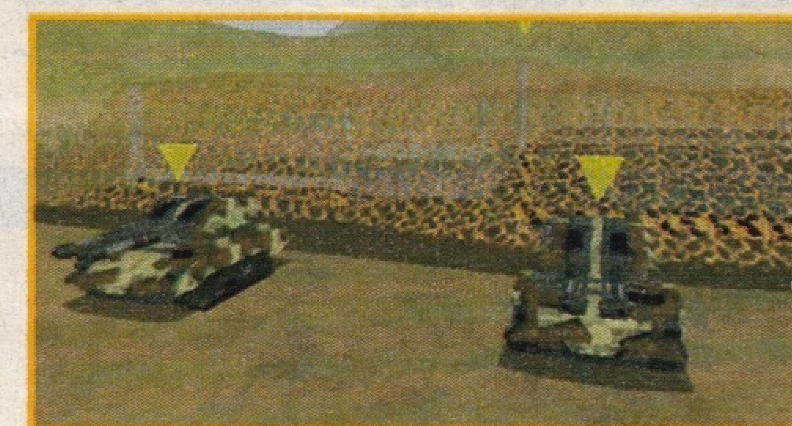
Paladyn Magnus stanie z tobą pierś w pierś na polu walki



MISJA 6

SYSTEM WCZESNEGO OSTRZEGANIA

Musisz zniszczyć Antyrakietowy System Wczesnego Ostrzegania Korporacji. Najpierw jednak ochroń konwój naprawczy, który pomoże zreperować twoje wozy bojowe (Wolf). Zabierz 2 oddziały Crusaderów, 2 bataliony Sculptorów z bronią Electro Field, oddział Scoutów z Electro Dagger oraz batalion Lynx z bronią Plasma Sunburst. Poczekaj na konwój i wraz z nim ruszaj do bazy na południu, gdzie czekają uszkodzone pojazdy. Najpierw należy zniszczyć Centrum Zasilania ASWO. Udaj się na północny zachód, w cieniu ogromnego łańcucha górskiego. Posuwaj się wąskim przesmykiem, w ten sposób ominiesz ASWO i znajdziesz Centrum Zasilania. Zniszcz chroniące je wieżyczki. Za zasilanie ASWO odpowiedzialne są dwa budynki, a bronią ich 4 wieżyczki. Przy wjeździe są jeszcze aktywne 2 działa CTT17MM, 2 wieżyczki oraz 2 VULCANY 9000 – zniszcz je. Wjedź do bazy i ostrzelaj wieżę kontrolną.



Poczekaj na remont czołgów. Wsparcie będzie potrzebne



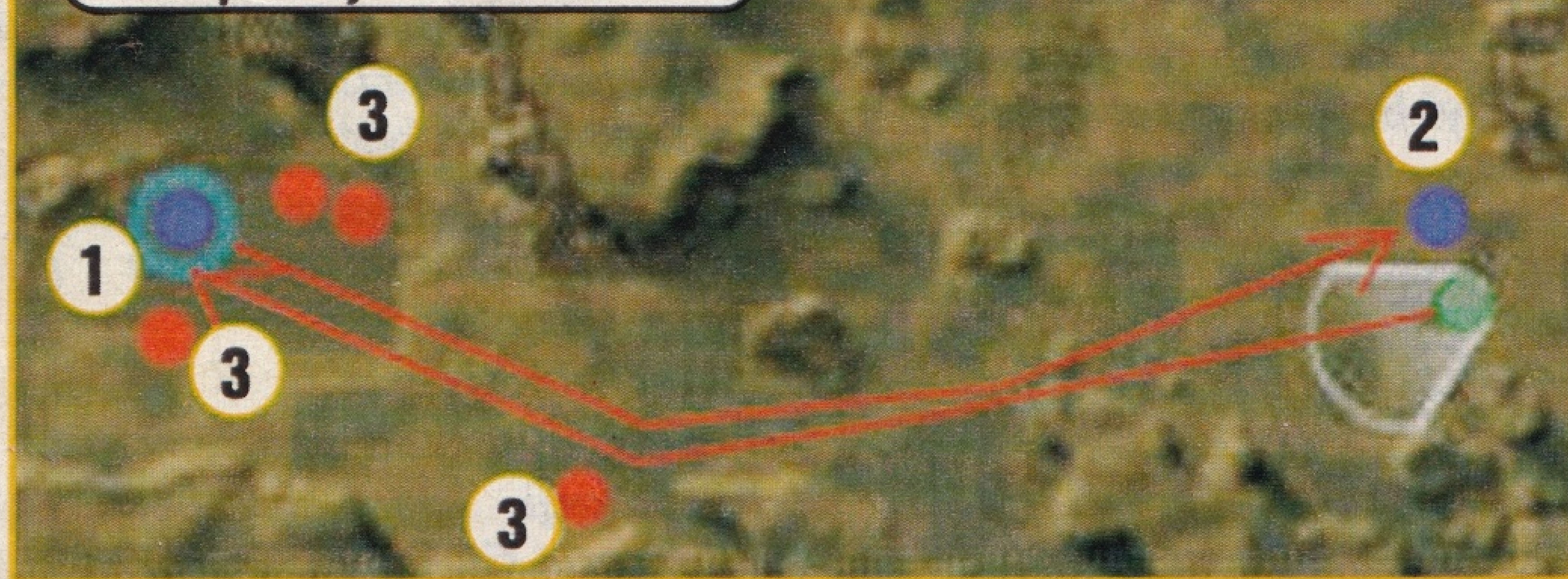
MISJA 7

WAŻNA PRZESYŁKA

Twoje zadanie polega na odbiciu porwanych księży Zakonu, których Korporacja będzie przewozić z bazy Achara. Księża są w wozie medycznym (Medical Truck). Dysponujesz jednostkami Templar Torpedo. Są słabo uzbrojone, ale mają potężną siłę ognia. Na misję zabierz dwa odziały Templar z bronią MicroNuke Warhead i systemem Cloaking Field, oddział Crusarderów, którym przydziel radar przenośny (Portable Pulse Radar). Z ciężkiego sprzętu dobierz po dwa bataliony Sculptorów i Lynxów. Baza, z której ma wyruszyć transport, jest na zachodzie. Bronią jej dwie wieżyczki CCT 123, oraz wieżyczka CCT 9. Dodatkowo zaatakuje cię piechota i czołgi. Nieopodal bazy postaw radar. Stopniowo wywabiaj poruszające się jednostki i podprowadzaj je pod lufy swoich maszyn. Potem podjedź bliżej i zniszcz wieżyczki. Medical Truck jest w zachodniej części bazy. Udaj się do miejsca lądowania transportowca. Pojawią się tam wojska Korporacji, ale do ukończenia misji nie jest konieczne ich pokonanie.



Broń Sculptorów – Electro Dagger – na wrogie maszyny



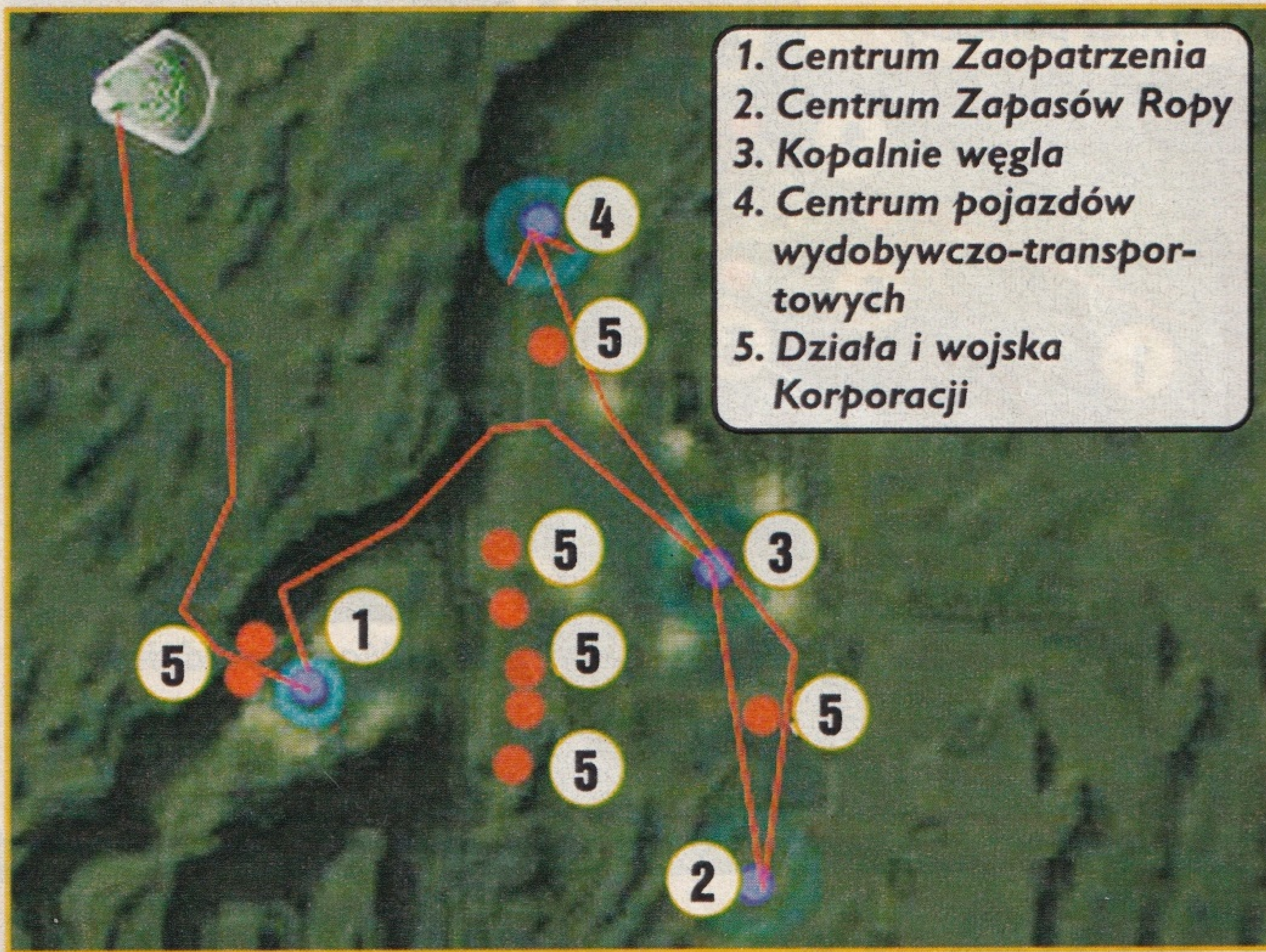
MISJA 8

ZŁOŻA HERETYKÓW

Zlokalizuj i zniszcz bazy Zakonu na planecie Krig. Masz wysadzić w powietrze Centrum Zaopatrzenia (Suply Depot), Centrum Zapasów Ropy (Oil Pit) i Kopalnie Węgla (Minning Facilites). Dodatkowo trzeba zniszczyć wszystkie poruszające się po tym terenie pojazdy wydobywczo–transportowe. Weź jeden oddział Templar, dwa Crusaderów, dwie dywizje Sculptorów i jedną Lynxów. Do tego jeden skład samolotów Lyra uzbrojonych w działa Electro Field. Zgromadź oddziały w przesmyku górskim i nie wyjeżdżaj na płaskowyż, dopóki nie zniszczysz pojazdów patrolujących teren. Kieruj się na południowy wschód. W pierwszej bazie znajduje się Suply Depot. Wjazdu bronią cztery działa Vulcan 9000, dwa AKA 125MM i działo przeciwlotnicze RPX – 5. Poślij batalion Templar na górę po prawej i zniszcz większość wieżyczek. Przyjedź pozostałymi pojazdami bliżej i rozpraw się z nielicznymi wojskami Zakonu. Przesuń Templar dalej i zlikwiduj pozostałe działa. Teraz możesz już bezpiecznie wjechać do bazy i wysadzić Suply Depot oraz zbiorniki z ropą naftową. Użyj Templar, aby zniszczyć pozostałe jednostki wroga – wystarczy podejść do krawędzi zbocza i strzelać aż na drugą stronę. Daj im ochronę na wypadek, gdyby zaskoczyły cię wrogie pojazdy. Pojedź do bazy i zlokalizuj zbiorniki z ropą. Na południu znajdziesz Minning Facilites – zniszcz je. Pojedź do punktu bazowego pojazdów pośrodku mapy. Tam dokonasz dzieła zniszczenia.



Pojazdy przeciwlotnicze przydadzą się nie tylko w tej misji



MISJA 9

HAVE GUN, WILL TRAVEL

Zlokalizuj i zniszcz kluczowe budynki w bazie Korporacji. Zabierz korpus dział przeciwlotniczych, oddział Templar, Crusaderów, Artylerię z bronią Long Range, samoloty Lyra, batalion Scoutów i dwa oddziały Sculptorów. Baza korporacji to dwa kompleksy zabudowań na północnym wschodzie. Ruszaj ku położonemu przed tobą wysokiemu szczytowi. W pobliżu krążą wrogie czołgi – odnajdź je i zniszcz. Gdy miniesz górę, skieruj się na wschód. Uważaj, bo nieopodal jest działo przeciwlotnicze RPX–5. Namierz je i wyślij tam artylerię. Ostrożnie podprowadź swoje jednostki w pobliże bazy, ustaw piechotę i lekkie pojazdy z przodu. Ciężki sprzęt i APC pozostaw z tyłu, rozpocznij ostrzał wieżyczek, które blokują ci wjazd. Zniszcz dwa działa CTT 175 MM, dwa CCT 123, sześć VULCANÓW 9000, dwa działa AKA 125 i wyrzutnie RPX–5. Gdy artyleria będzie raziła przeciwnika z dużej odległości, poślij Templar, aby wspomagali jej działanie na nieco krótszym dystansie. Budowle, które masz zniszczyć (Control Tower, Command Center i Corporate Tower), znajdują się w północnej części bazy Korporacji. Musisz uważać, bo jest tam działo dużego zasięgu G–LOB, wspierane przez dwie wieżyczki CCT 123. Na spotkanie z Paladynem pojedź APC.



Działa przeciwlotnicze są schowane za większymi górami



Twoja artyleria ma zdolność rażenia bardzo odległych celów



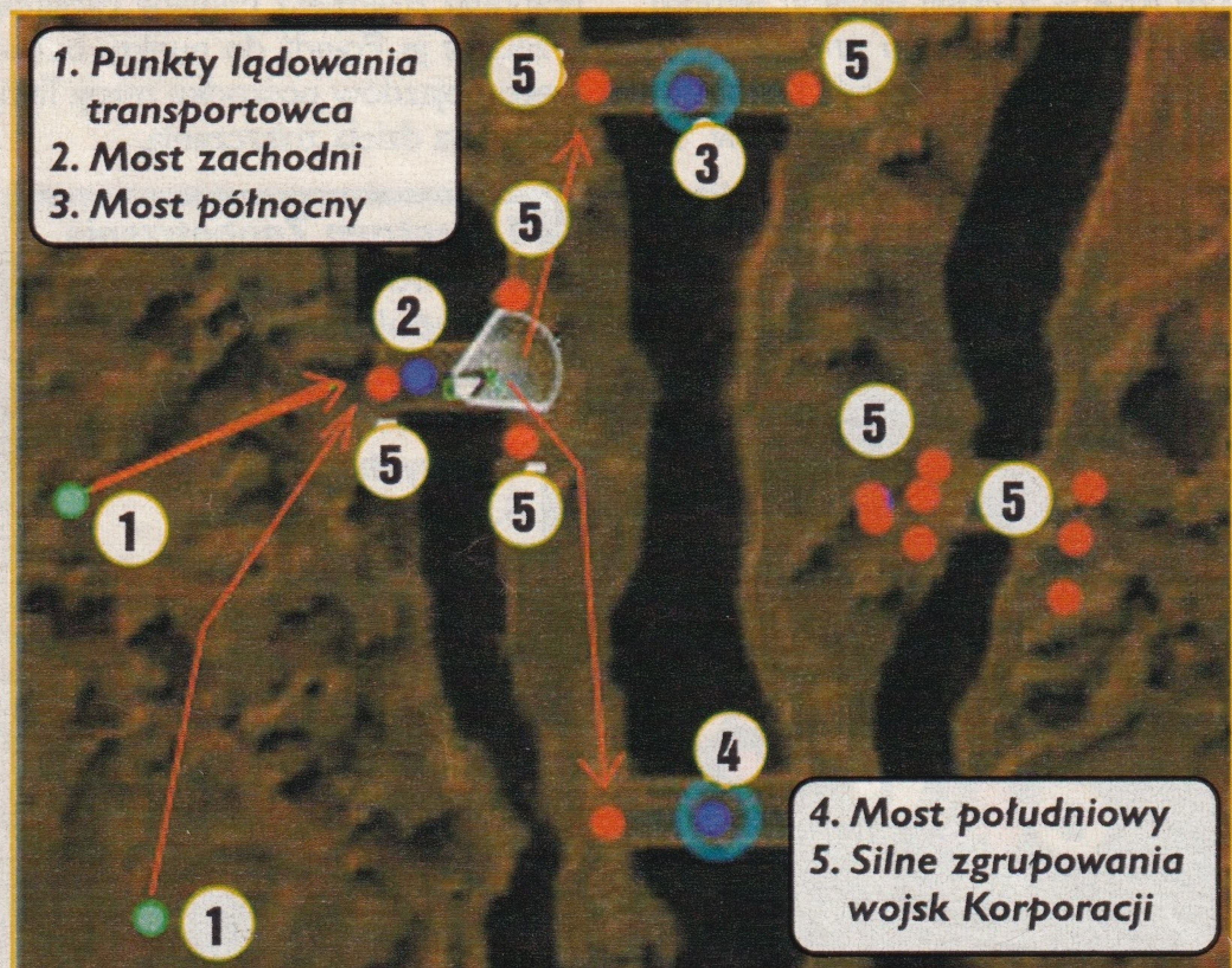
MISJA 10

O CZTERY MOSTY ZA DALEKO

W tej misji przyjdzie ci bronić czterech mostów, które znajdują się w regionie zaatakowanym przez wojska Korporacji. Wróg nie będzie dysponował lotnictwem, więc możesz darować sobie pojazdy i broń przeciwlotniczą. W zamian za to zabierz: dwa szwadrony samolotów Lyra, trzy oddziały Templar z bronią przeciwpancerną, trzy bataliony Volansów i oddział artylerii. Do dyspozycji masz dwa punkty zrzutu. Tak naprawdę nie ma większego znaczenia, który z nich wybierzesz. I tak na początku musisz bronić mostu położonego najbliżej ciebie, a więc zachodniego. Poślij w tamtym kierunku swoje oddziały, zniszcz zasieki i broniące ich jednostki. Następnie otrzymasz informację, że wrogie wojska próbują przedostać się północnym i południowym mostem. Na północy zniszcz barierki oraz jednostki Scoutów i Wolfów. Oddziały na południu napotkają opór złożony z żołnierzy i Wolfów. Gdy potyczki ustaną, otrzymasz kolejną informację. Należy cofnąć się do pierwszego mostu (zachodniego) i powstrzymać natarcie wroga. Zrób to i ustaw się za linią mostu w szyku bojowym. Za moment zostaniesz zalany wrogim wojskiem. Jeżeli uda ci się przetrzymać ten napór – zwyciężysz.



Pilnuj swoich Templarów. Mają dobrą broń, ale kiepskie pancerze



MISJA 11

ŹRÓDŁO SIŁY

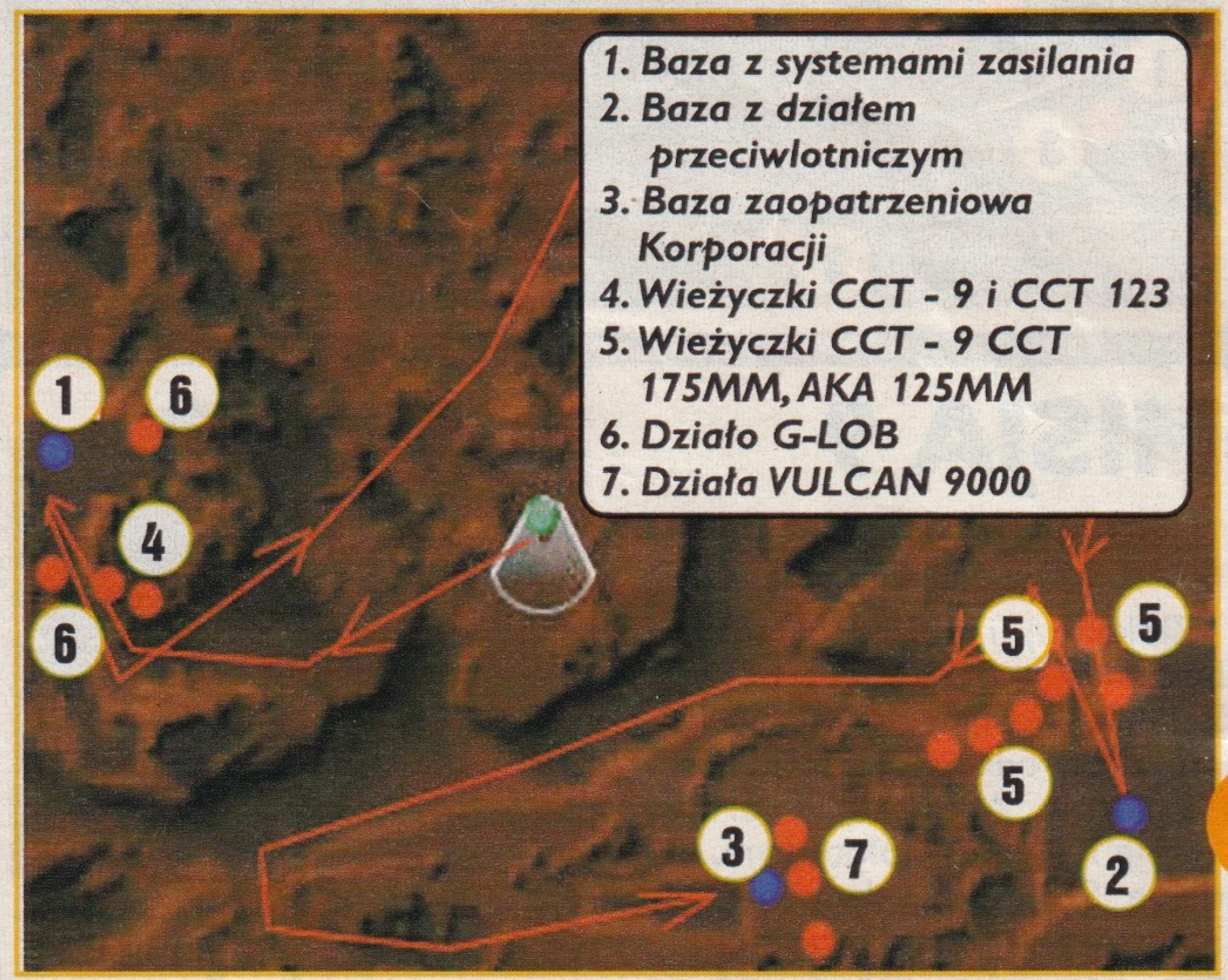
Musisz zniszczyć bazę zaopatrzeniową Korporacji i jeden z reliktów Xenofacts. Aby umożliwić atak posiłkom Zakonu, trzeba zniszczyć wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych i mniejszą bazę na zachodzie, gdzie są transmitery energii. Zabierz jedną platformę Lacerta, wyposażoną w broń SCU Frequency Prism, a także: dwa oddziały Templar, jeden Crusaderów, batalion Scoutów, dwie dywizje Lynxów oraz dywizję artylerii Sagitta, wyposażoną w broń Tank Buster Discharge. Udaj się na zachód do bazy z systemami zasilania. Wjazd jest od południa i strzegą go dwie wieżyczki CCT–9 i CCT 123 – zniszcz je jednostkami Templar. Wykorzystaj pobliskie wzniesienia. Staraj się oszczędzać broń specjalną, gdyż przyda ci się później. Wjedź do bazy i zniszcz cztery kluczowe budynki Advanced Power Station i Power Station. Teraz skieruj siły na bazę, w której znajdują się działa przeciwlotnicze. Większość wieżyczek broniących wschodniej bazy nie ma zasilania, ale lepiej zniszcz wszystkie. Następnie ruszaj do głównej bazy. Jest ona odgrodzona pasmem gór nie do przebycia i jedyna droga prowadzi wąskim wąwozem na zachód, potem na wschód i pod górę. W centrum bazy znajduje się kluczowa budowla.



Obrona bazy Korporacji to ciężki orzech do zgryzienia



W pobliżu tych drzew będziesz toczył boje z przeciwnikiem



MISJA 12

POTAJEMNY POCZĄTEK

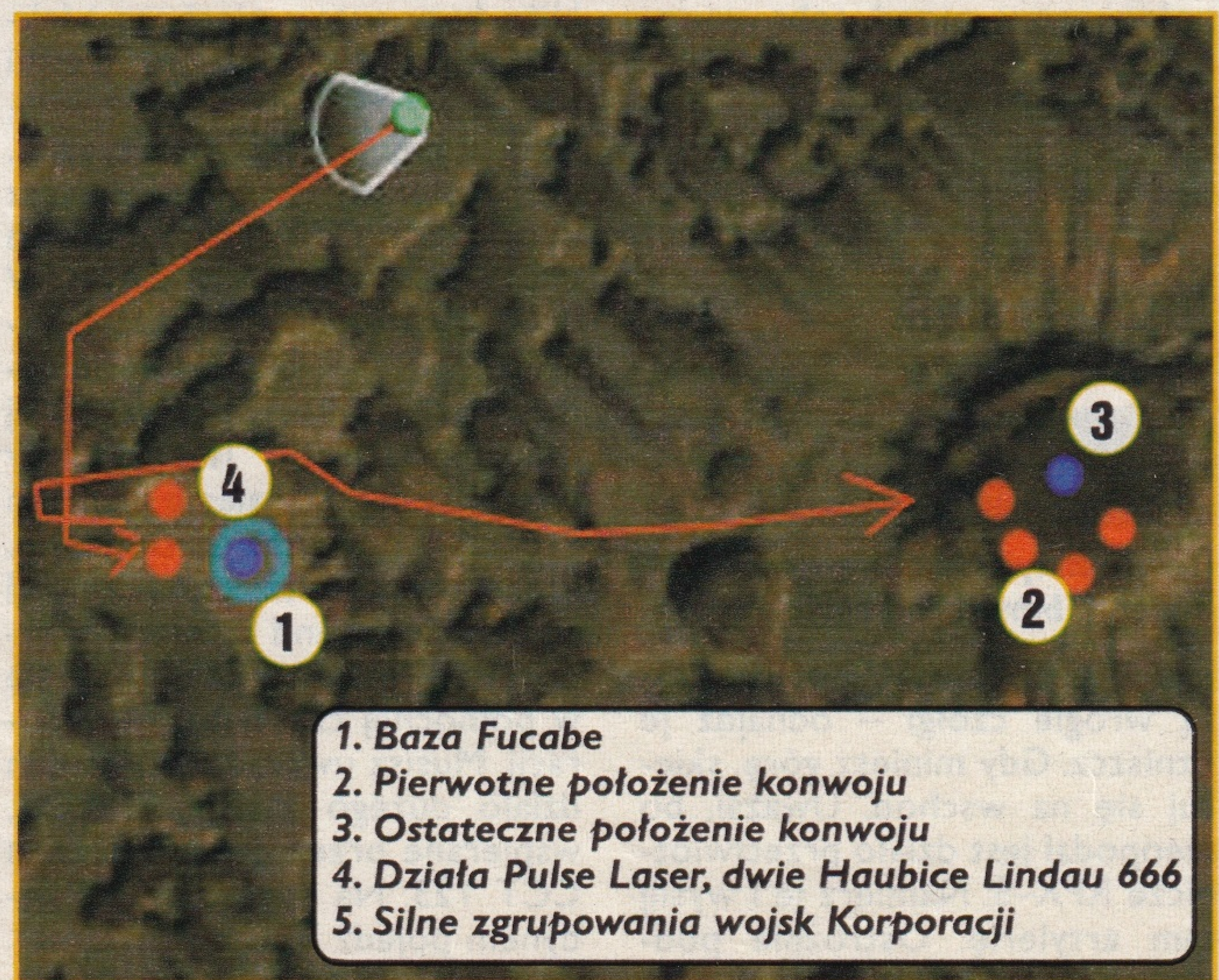
W regionie Vorhess jest baza Fucabe, gdzie wspólnie szkolą się oddziały Zakonu i Korporacji. Musisz zmierzyć się z wojskami Crayven i Kardynała Aegeri. Zabierz trzy transportery sprzętu bojowego, w tym samoloty oraz działa przeciwlotnicze i przeciwpancerne. Wybierz północny punkt zrzutu. Twoje lądowanie zostanie namierzone przez wrogie radary. Udaj się na zachód, skręcając lekko na południe. Baza znajduje się na wzgórzu, prowadzi do niej tylko droga od zachodniej strony. Uważaj na kryjące się na zboczach bataliony Torpedo, Oceloty. Gdy już wszystko zniszczysz, otrzymasz drugie zadanie. Musisz zlikwidować wszystkie pojazdy eskorty stacjonujące na południu, nie wyrządzając krzywdy agentowi. Lokalizacja, którą otrzymałeś, okaże się jednak błędna i nie ma sensu tam jechać. Skieruj się na wschód – pojazdy znajdziesz w kotlinie. Agentem jest sierżant Cole, który poprosi cię o ochronę. Zniszcz pojazdy Korporacji i poczekaj na posiłki. Przybędzie kilka samolotów, Wolfów i platform Beam. Jeśli uda ci się je pokonać, ukończysz misję.



Tego budynku nie trzeba niszczyć, aby ukończyć misję



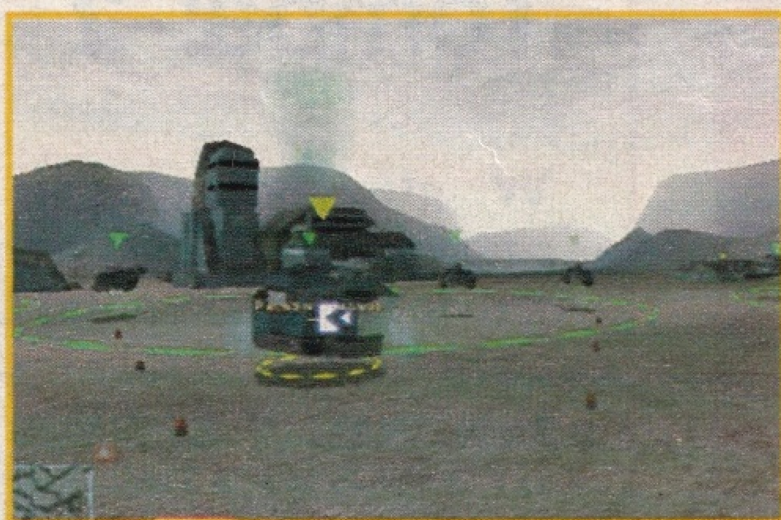
Platformy Beam mają daleki zasięg, i potężną broń



MISJA 13

ZIMOWA KRAINA CZARÓW

Masz natychmiast stawić się w bazie Winter City i pomóc Magnusowi odpierać wrogie ataki. Znajduje się tam dużo sprzętu bojowego i ekwipunku wojskowego. Do dyspozycji masz trzy transportery, które zabiorą twoje jednostki na miejsce. Najpierw będziesz mógł lądować tylko jednym pojazdem, więc starannie dobierz potrzebne jednostki. W pierwszej fazie przydadzą się zwłaszcza lekkie i zwrotne czołgi i oddziały Templar. Korporacja zaatakuje przeważającą siłą i choćbyś czynił nieziemskie starania nie uda ci się jej pokonać. Musisz chronić APC i niszczyć wszystko w jego zasięgu. Wojska korporacji będą atakować z południa. Zignoruj wszelkie informacje o tym, że wysunięte na południe przyczółki potrzebują twojego wsparcia. Nie posyłaj tam wojska, bo już nie wróci. Stój w centrum bazy i czekaj, aż zostanie wydany rozkaz do odwrotu. Wtedy wydaj wszystkim oddziałom komendę „Guard" i wskaż APC. Skieruj go na zachód do transportowca. Magnus zginie.



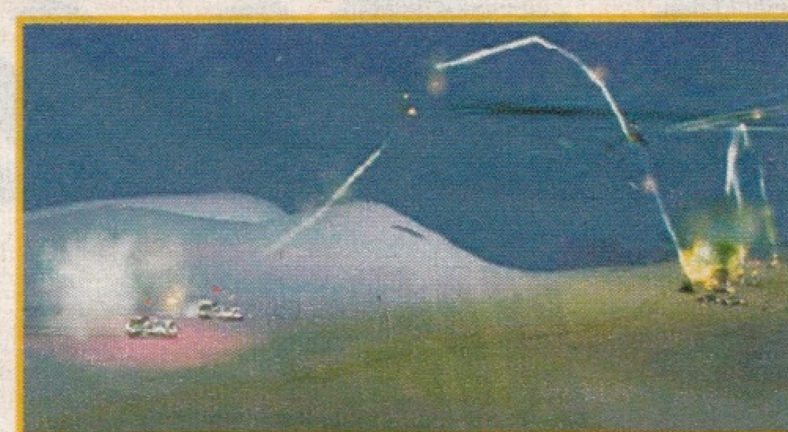
Ta misja okaże się ostatnią dla Paladyna Magnusa



MISJA 14

DESPERACKI ATAK

Trzeba powstrzymać Aegeri i Hayesa przed aktywowaniem budowli Xenofacts. Uderzasz na Polar Base. Cały czas będziesz musiał chronić pojazd APC major Parker. Do pierwszego transportera zabierz: 2 bataliony Lynxów, jeden Sculptorów i oddział Templar. Wyląduj mniej więcej po środku mapy. Na północny zachód od tego miejsca jest strażnica Korporacji. Udaj się tam i wspomóż oddziały major Parker. Potem idźcie razem na północ. Będziesz miał możliwość sprowadzenia na ziemię dwóch kolejnych transporte-



Staraj się trzymać wszystkie pojazdy przeciwnika na dystans

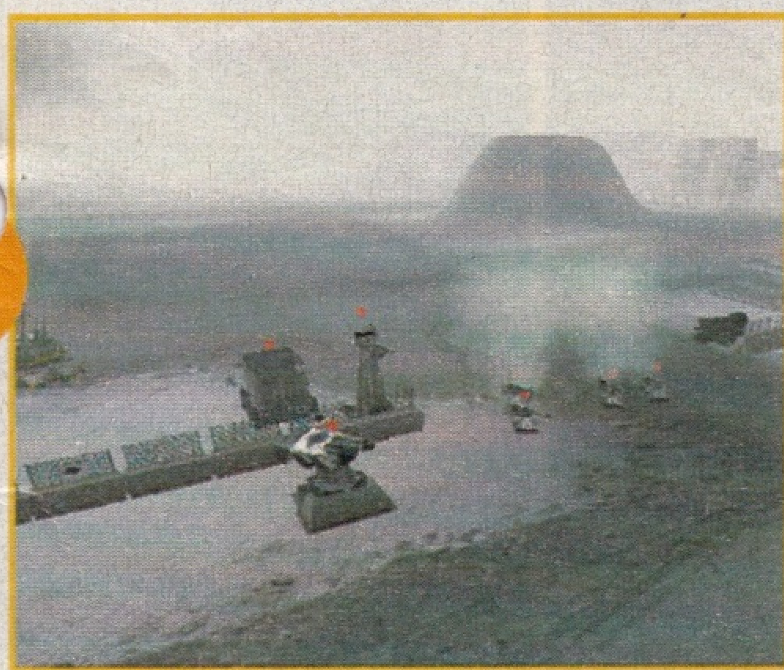
rów. Zanim zaatakujesz wschodnią strażnicę, przejedź przez całą bazę Korporacji, niszcząc kluczowe konstrukcje. Posuwaj się z zachodu na wschód. Zniszcz Fabryki Broni, wszystko, co znajduje się na głównym skwerze bazy (Square), Centrum Komunikacyjne, Centrum Terramorfingu, Budynek Rządowy (HQ) oraz Kwatery Mieszkalne.



MISJA 15

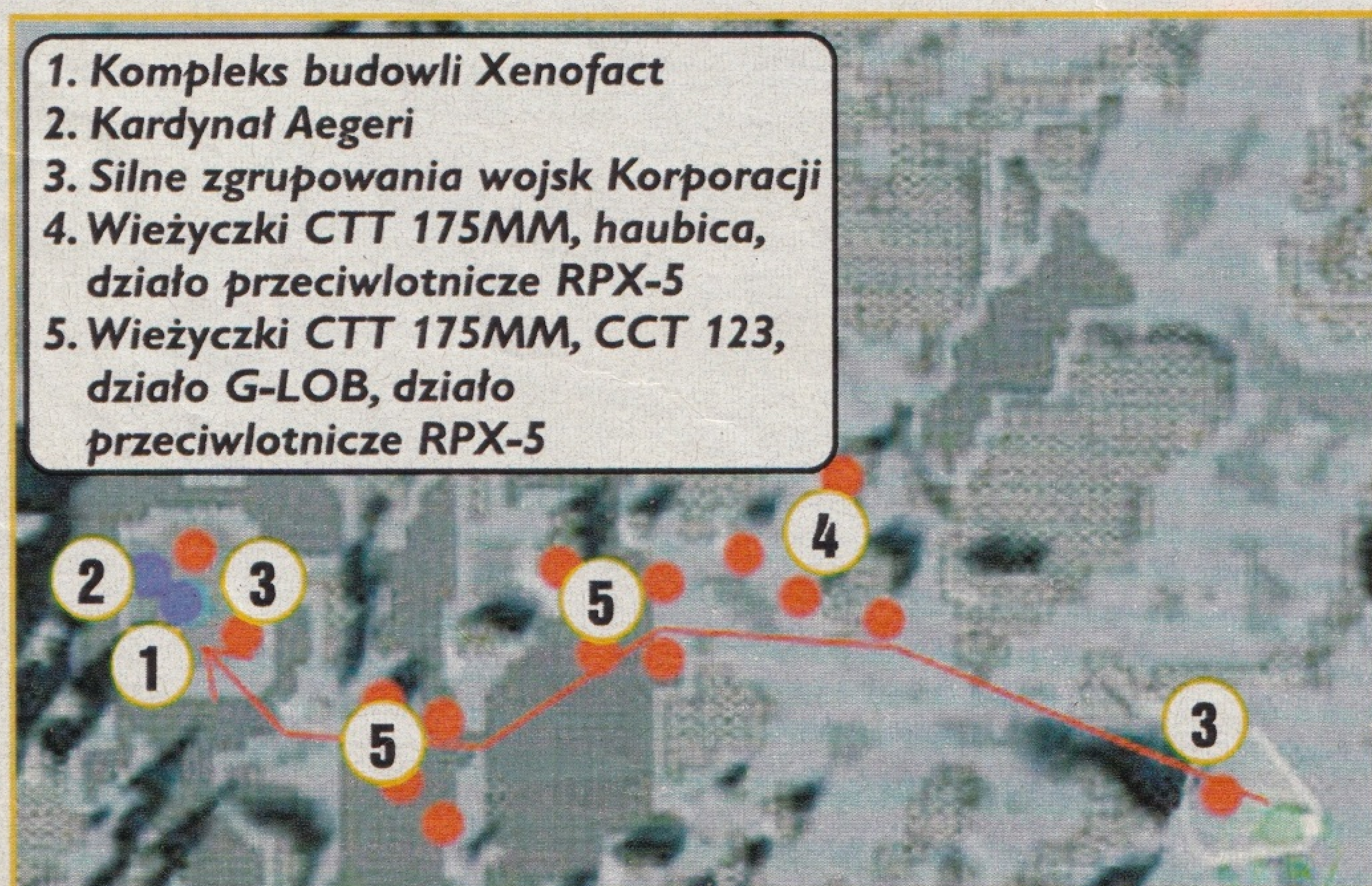
OSTATNI TANIEC

Musisz wysadzić centralny kompleks budowli Xenofact (Central Xenofact Complex). Zabierz do trzech transporterów pojazdy artyleryjskie, platformy i ciężkie czołgi. Wybierz zachodni punkt zrzutu. Zostaniesz za-



Wjazdy do obu części bazy Korporacji są bardzo silnie strzeżone

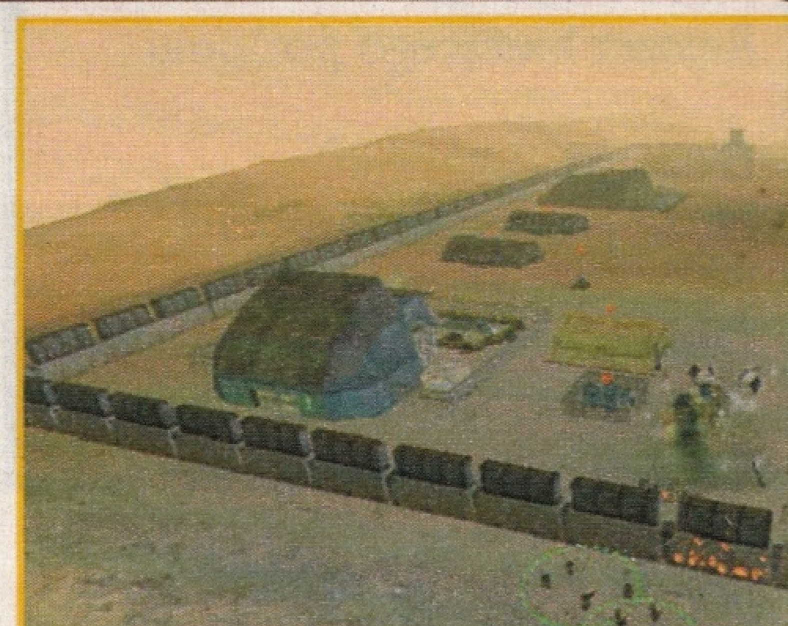
atakowany przez wrogie lotnictwo. Pokonaj je artylerią i ruszaj na północ, do końca wąwozu. Na wzgórzach po prawej znajduje się kompleks budowli, wieżyczki CTT 175MM, Haubica i działo przeciwlotnicze RPX-5. Użyj dział dalekiego zasięgu i udaj się dalej na północ. Wejścia do bazy bronią wieżyczki, działo G-LOB oraz RPX-5. Ustaw się w bezpiecznej odległości i rozpocznij ostrzał. Wszystkie poruszające się jednostki niszcz czołgami i oddziałami Templar. Wjedź do bazy i udaj się na północ, a potem na zachód. Podjedź do następnego wjazdu. Zniszcz jego obronę i ruszaj w kierunku budowli. W czerwonym samolocie będzie Kardynał Aegeri. Zabij go i podjedź do Xenofacts pojazdem APC. Zainstaluj ładunek TDX i rozpocznij odliczanie. Wydaj wszystkim oddziałom komendę „Free Attack" i każ im bronić pojazdu APC. Musisz zniszczyć całe wojsko wroga, które cię zaatakuje.



MISJA UKRYTA

SABOTAŻ

Jesteś po stronie Korporacji. Masz za zadanie zniszczyć składowisko beczek z ropą naftową we wrogiej bazie na wschodzie. Masz jedynie dwa oddziały żołnierzy. Wyposaż ich w broń przeciwartyleryjską i zapakuj do APC. Główny wjazd jest silnie strzeżony, musisz wiec objechać bazę. Położona jest ona na wzgórzu, a ty znajdujesz się na jej tyłach. Wypakuj żołnierzy i każ im wspinać się na wzniesienie. Rozpocznij ostrzał beczek. Zaata-



Do wrogiej bazy należy zakraść się od tyłu

kują cię czołgi i piechota wroga – niszcz je, ale skup się na beczkach. Po wypełnieniu zadania uciekaj do APC i wracaj tą samą drogą do miejsca początkowego.



Tekst: Rafał „Gizmo" Dziduch

KONIEC

SZYBKA POMOC

KISS
Psycho Circus

W czasie gry naciśnij Tyldę „~", a potem wpisz jeden z poniższych kodów i naciśnij ENTER:

Kody
Invuln Tryb nieśmiertelności
GimmieGimmieGimmie Wszystkie bronie
NoClip Świat jest bez granic
NoTarget Włączanie/wyłączanie namierzania potworów
Spectator Możesz latać
CyclePlayerClass Zmiana klasy postaci
NextArmor Daje lepszą zbroję oraz zwiększa zdrowie
PrevArmor Daje gorszą zbroję
RestartLevel Restart bieżącego poziomu
Debug1 Może pomóc w kłopotach
Debug2 Także pomoże w kłopotach

Jeśli te kody nie działają, spróbuj odnaleźć plik PLAYER.CFG. Znajduje się on na twoim twardym dysku, w folderze, w którym zainstalowany jest KISS: PSYCHO CIRCUS. Może prowadzić do niego taka oto ścieżka: C:/KISS/PROFILES/PLAYER.CFG. Otwórz plik PLAYER.CFG w edytorze tekstu (np. NotePad) i odszukaj komendę:

Developer 0

Zmień ją na:

Developer 1

Pamiętaj, że gdy wychodzisz z gry, wartość 1 zmienia się na 0, więc zmianę musisz wprowadzić przed każdym uruchomieniem gry. Po wprowadzeniu opisywanych zmian, uruchom grę, wejdź w SETUP i w KEYBOARD, a następnie przejdź na sam dół menu. Znajdziesz tam dwie sekcje: „HUD TOGGLES" i „CHEATS", dzięki którym możesz użyć kodów.


Gimmie...: teraz masz przeróżne giwery, giwerki i spluwy


Spectator: wyczyniasz akrobacje, jak prawdziwy cyrkowiec

Tachyon
The Fringe

W czasie gry naciśnij 7 na klawiaturze numerycznej, a potem wpisz:

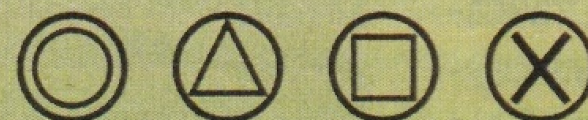
Kody
IM A CHEATER Następnie wpisz jeden z poniższych kodów:
BOOM STICK Dostępne wszystkie przedmioty
SAY AHH Otwiera zamkniętą bramę


SAY AHH: otwiera wszystkie zamknięte drzwi Kosmosu...

PLAYSTATION

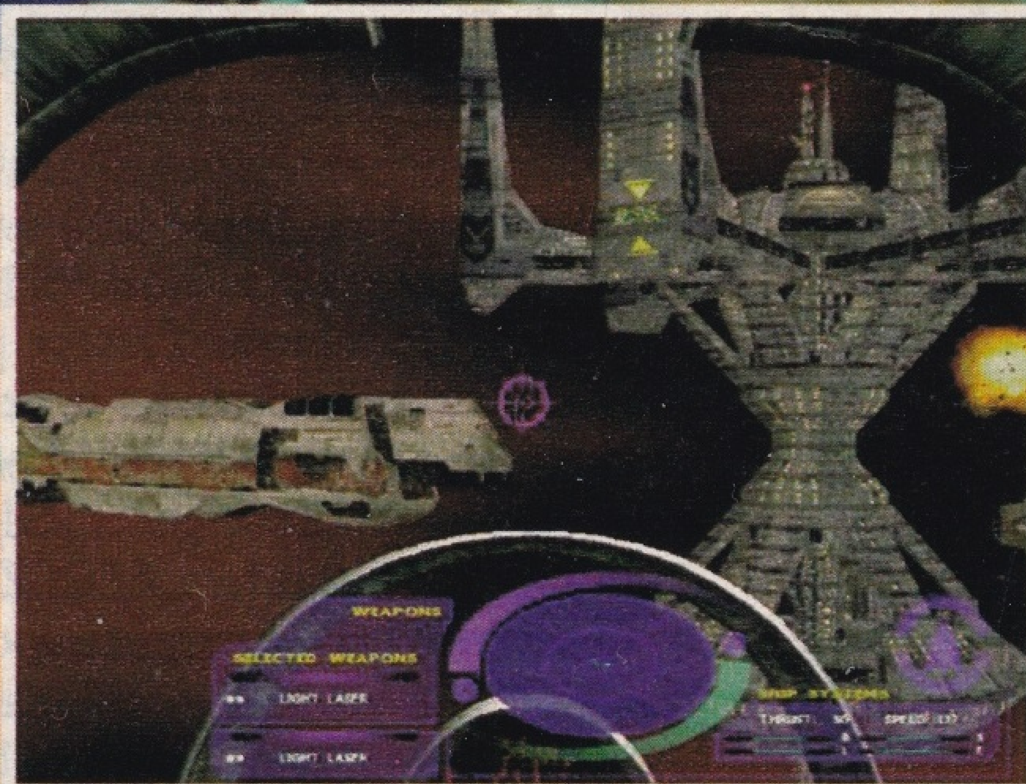
Tomba! 2

W głównym menu gry, gdzie jest napisane "New game" and "Load game", przytrzymaj L1 + R1 i wciśnij



W opcjach odblokuje się możliwość wyboru dowolnej broni i poziomu.




BOOM STICK: wszystko, co potrzebne do pełnego szczęścia i zadowolenia

Kamery internetowe od środka...

Wzrost przepustowości Internetu sprawił, że przekazywanie obrazu za pośrednictwem Sieci staje się coraz bardziej popularne

Obudowa
● W jej wnętrzu mieści się „mózg" kamery. Światło wpadające przez obiektyw jest kierowane na światłoczułą matrycę CCD. Więcej o tym elemencie dowiesz się z ramki poniżej

Złącze
● Kamery internetowe podłączane są do komputera poprzez złącze USB. Tędy płyną zarówno informacje z kamery do komputera, jak i prąd zasilający urządzenie

Obiektyw
● Obiektyw kamery składa się z kilku soczewek ułożonych jedna za drugą
● W nowoczesnych kamerach obiektywy mają regulowaną ogniskową, dzięki czemu szybko i łatwo można ustawić ostrość na wybranym obiekcie, bez potrzeby przestawiania kamery

Statyw
● Cała kamera nie posiada pełnej swobody ruchu, dlatego obiektyw montowany jest na ruchomym statywie. Umożliwia on regulację położenia obiektywu zarówno w pionie, jak i w poziomie, co pozwala na łatwe wybranie kadru, jaki chcesz pokazać internetowym znajomym

Podstawka
● Kamera to delikatne urządzenie i należy się z nim obchodzić ostrożnie. Zazwyczaj posiada ona przyssawki albo podstawkę wykonaną z ciężkiego materiału, które mają zapewnić stabilność pracy urządzenia

Włącznik migawki
● Niektóre kamery mogą działać jak cyfrowy aparat fotograficzny – ten guzik działa wtedy jako spust migawki. Pstryk...i zdjęcie gotowe!

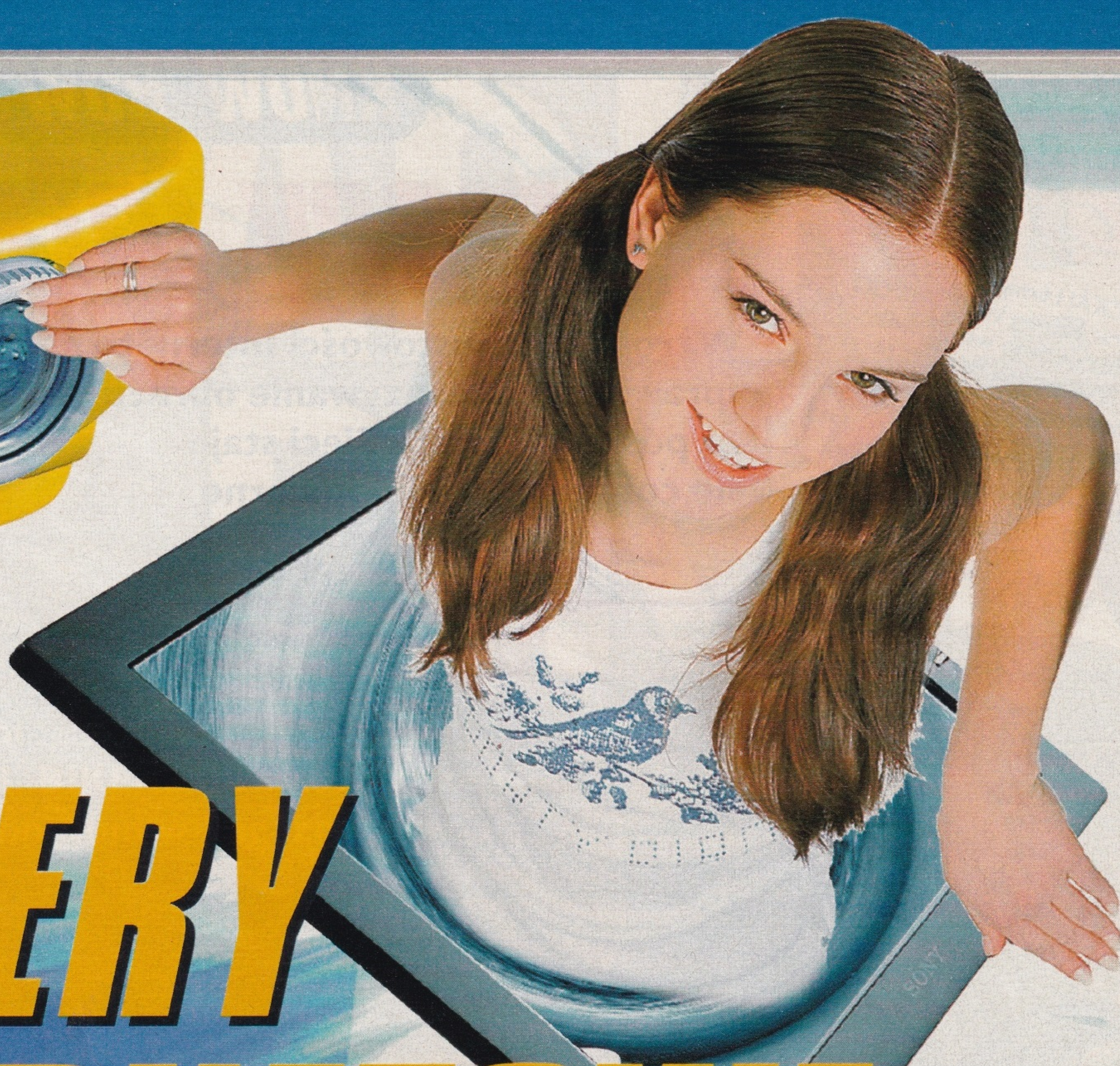
Dioda
● Z boku albo z przodu obudowy znajduje się niewielka dioda. Jej zadaniem jest sygnalizowanie, czy kamera jest podłączona do prądu

Matryca CCD

● Kamery internetowe działają na podobnej zasadzie jak zwykłe kamery wideo. Światło słoneczne (albo sztuczne) odbija się od obiektu i trafia do obiektywu kamery. Tam kierowane jest na specjalną, światłoczułą matrycę CCD (Charge Couple Device). Znajduje się na niej bardzo dużo niewielkich światłoczułych sensorów. Pod wpływem padających promieni światła sensory wytwarzają impulsy elektryczne, które z kolei zamieniane są przez matrycę na postać cyfrową, zrozumiałą dla komputera. Dzięki temu możliwe jest później obejrzenie zarejestrowanego przez kamerę obrazu na ekranie monitora i przesłanie go Internetem.
● Dzięki nowoczesnym kamerom możesz zarówno zapisywać całe filmy, jak i robić pojedyncze zdjęcia. Przeważnie maksymalna „wydajność" takiego sprzętu jest rzędu 20-25 klatek na sekundę, a najlepsze kamery potrafią osiągnąć nawet 30 klatek na sekundę.
● Jeśli chodzi o rozdzielczość obrazu, to przeważnie maksimum jest 640x480 punktów, choć niektóre kamery pracują również w trybie 800x600.

Ilustracje: H.Kołodziejczyk





KAMERY INTERNETOWE

Komunikacja przez Internet staje się coraz popularniejsza. Do tej pory miała ona jedną podstawową wadę – w żaden sposób nie mogłeś zobaczyć swojego rozmówcy. Ten problem można prosto wyeliminować. Wystarczy kupić kamerę internetową i uruchomić tryb wideo konferencji



Niektóre kamery tylko wyglądają jak cyfrowe aparaty fotograficzne...

Ostatnio na rynku pojawia się coraz więcej specjalnych kamer, umożliwiających internautom nie tylko kontakt poprzez odpowiedzi wpisywane z klawiatury, ale także „oglądanie się" na ekranie monitorów.



Dobrze zaprojektowana podstawka jest też bardzo ważna

Już za niecałe 300 zł możesz stać się posiadaczem niewielkiej kamery internetowej, która oprócz sieciowych pogaduszek oferuje także bardzo wiele innych interesujących możliwości. Zgrane filmy można wykorzystywać w przygotowywanych przez siebie prezentacjach, lub „włożyć" je do albumu rodzinnego, zawierającego nie tylko fotografie, ale także krótkie animacje z tobą w roli głównej. Zrobione przed chwilą ujęcie możesz od razu umieścić na własnej stronie WWW i to bez wykorzystania skanera lub urozmaicić nim e-maile czy zwyczajne listy. Instalując dodatkowe oprogramowanie możesz także w prosty i tani sposób zmienić swojego peceta w urządzenie alarmowe. Ustawiona w odpowiednim miejscu i zaprogramowana na wykrywanie ruchu kamera internetowa wykryje każdego intruza (co sprawdziliśmy w budynku, gdzie mieści się redakcja CLICK!).

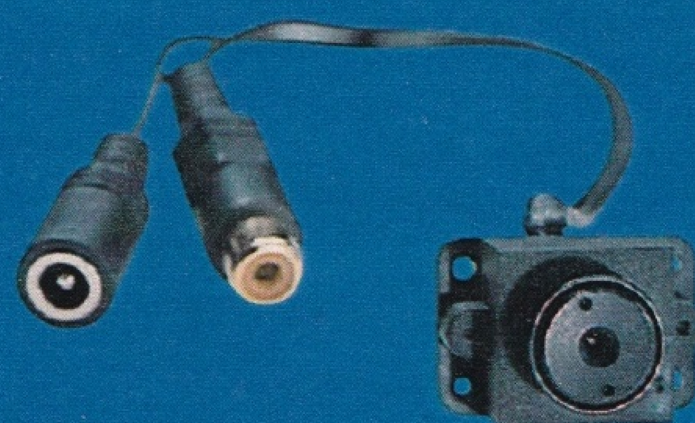
Gdzie to podłączyć?

Obecnie większość oddzielnie kupowanych kamer podłączana jest do portu USB (Universal Serial Bus). Jest to niewielkie prostokątne gniazdo, znajdujące się w komputerach z płytą główną ATX z tyłu obudowy, bezpośrednio poniżej wtyczek myszy i klawiatury. W nowszych płytach, wykonanych w standardzie AT, port USB wyprowadzany jest przez specjalny kabel w miejscu przeznaczonym na karty rozszerzeń, podobnie jak np. port drukarki. Niektóre starsze modele komputerów nie posiadają kontrolera USB i aby móc korzystać z obsługujących go kamer należy dokupić specjalną kartę kosztującą ok. 100 zł. Do przekazywania głosu potrzebny jest mikrofon, podłączany do karty muzycznej. Niektóre kamery są wyposażone w niego od razu, dzięki czemu unikniesz kolejnego wydatku oraz używania jednego dodatkowego kabla, bowiem złącze USB oprócz obrazu potrafi służyć także do przekazywania i dźwięku. Zastosowanie złącza USB nie jest tylko kwestią mody czy fantazją producentów. Oferuje ono znacznie wyższy transfer danych niż

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: materiały prasowe producentów

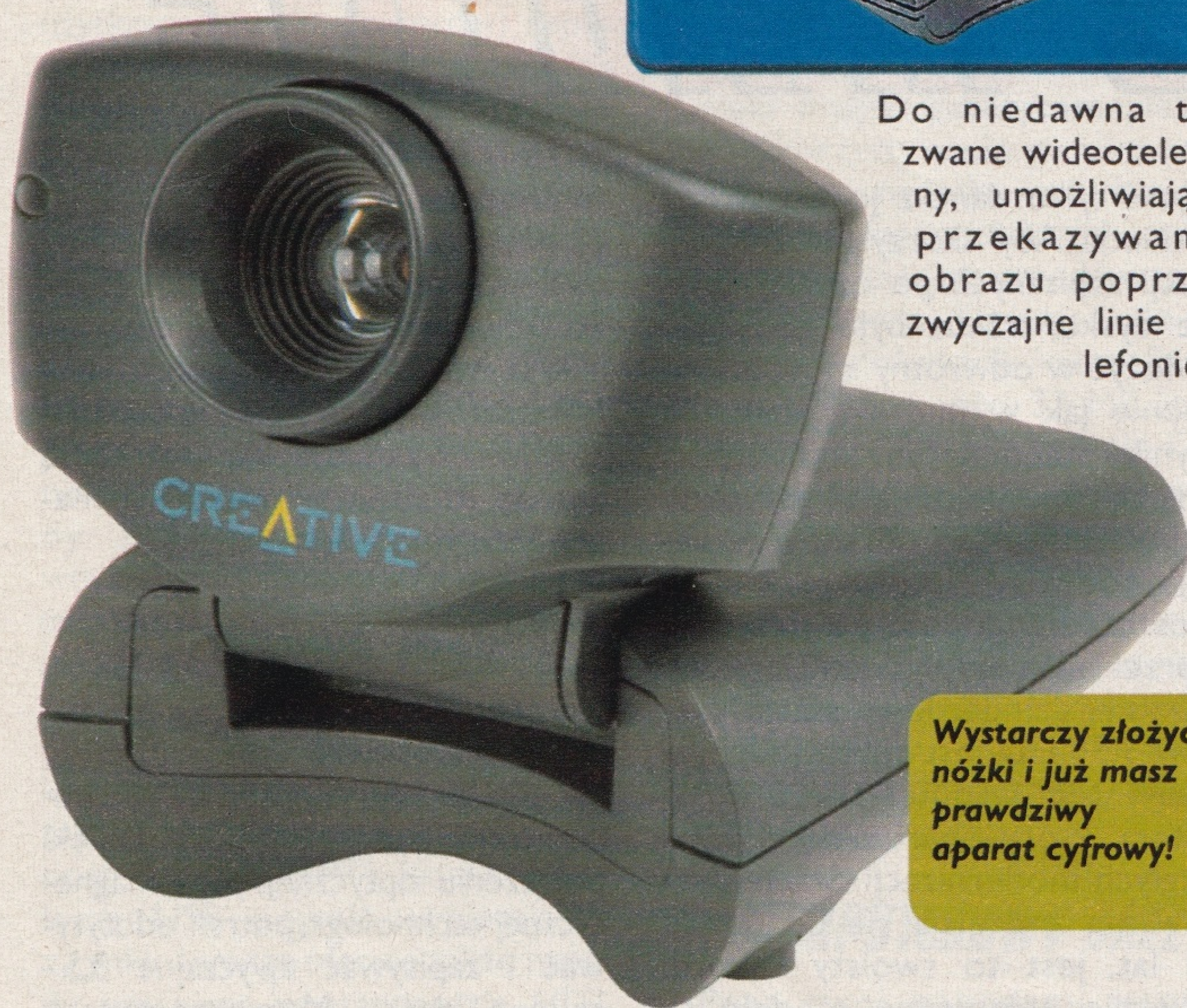
np. port drukarki, zawiera także wyprowadzenie sygnałów zasilających, dzięki czemu kamery nie wymagają dodatkowego zasilacza, występującego w głośnikach komputerowych czy drukarkach. Jeśli zdecydujesz się na zakup specjalnego zestawu przeznaczonego do wideo konferencji, otrzymasz kartę kontrolera, zazwyczaj umieszczaną w slocie PCI (kamerę podłącza się do znajdującego się na niej gniazda). Niektóre kontrolery posiadają także dodatkowe gniazda, umożliwiające przechwytywanie obrazu z magnetowidu lub z domowej kamery VHS, dzięki czemu nie jesteś ograniczony do niewielkich możliwości kamery znajdującej się zestawie. Bardzo często takie gniazda mają także karty tunerów telewizyjnych. Czasami wystarczy tylko dokupić do nich niewielką kamerę i specjalne oprogramowanie, żeby móc przesyłać obraz przez Internet.

Kamera internetowa na wakacjach



Niektóre kamery internetowe mogą spełniać rolę aparatu fotograficznego. Wszystkie modele umożliwiają przechwytywanie pojedynczej klatki obrazu, która po zgraniu na twardy dysk stanie się cyfrową fotografią. Niestety, przy standardowych modelach kamer ograniczony jesteś długością kabla łączącego ją z komputerem. Wybawieniem od takich kłopotów może być produkt Creative'a VideoBlaster WebCam Go. Jak wszystkie podobne kamery, podłączasz go do komputera przy pomocy wtyczki USB. Jeśli jednak chcesz ruszyć w plener, wystarczy wyciągnąć kamerę i włożyć do niej baterie. W ten sposób dostaniesz prosty aparat cyfrowy, który w swojej pamięci potrafi przechowywać 72 zdjęcia w rozdzielczości 640 na 480 i aż 460 zdjęć o niższej jakości w trybie 160 na 120 punktów. Zastosowanie stosunkowo niskich rozdzielczości sprawia, że jakość zdjęć nie jest może rewelacyjna, ale zupełnie wystarczająca do domowych zastosowań. Dodatkową zaletą jest najkrótszy z możliwych czas otrzymania gotowych fotografii, wystarczy tylko przyjść do domu, podłączyć VideoBlaster do komputera, przegrać wykonane zdjęcia, wydrukować je i gotowe! Bez kupowania kliszy, biegania do fotografa i oczekiwania na wywołanie zdjęć!



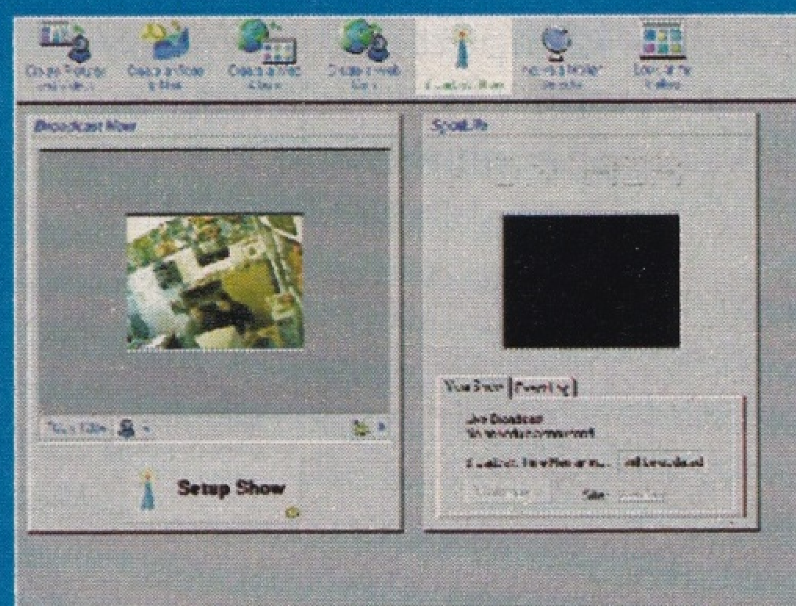


Wystarczy złożyć nóżki i już masz prawdziwy aparat cyfrowy!

Do niedawna tak zwane wideotelefony, umożliwiające przekazywanie obrazu poprzez zwyczajne linie telefoniczne, były prezentowane jako ciekawostki na różnego rodzaju targach branżowych. Rosnąca popularność kamer internetowych oraz ich stosunkowo niewielka cena pozwala czekać na kolejną rewolucję w tej dziedzinie. Przez Internet można już nie tylko rozmawiać ze znajomym np. w Australii czy na Alasce, ale też dzięki kamerze sprzężonej z komputerem obserwować co nasz kolega (lub koleżanka...) robi w danym momencie i jak reaguje na nasze słowa. Otrzymany obraz można też w bardzo prosty sposób uwiecznić na twardym dysku. Kto wie, może już za parę lat zwyczajne telefony staną się przeżytkiem a ich miejsce zajmie Internet i coraz bardziej popularne komórki.

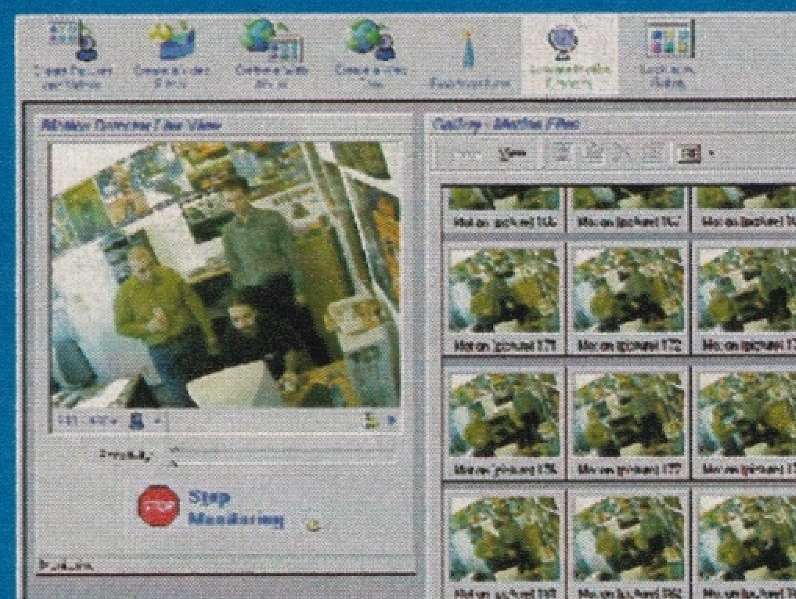
NIE MA JAK DOBRE OPROGRAMOWANIE

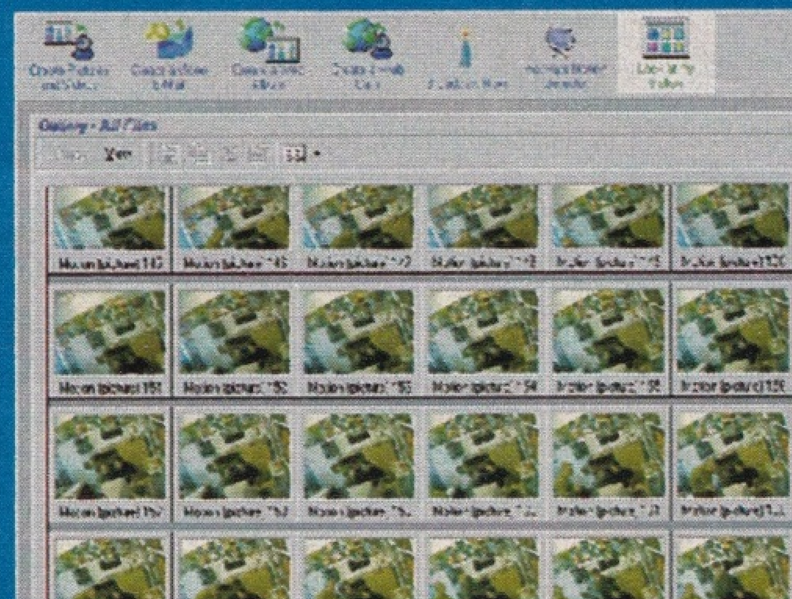
Większość kamer internetowych na pierwszy rzut oka różni się jedynie kształtem obudowy i ewentualnie obecnością dodatkowych przycisków (np. gdy urządzenie może funkcjonować jako aparat fotograficzny). Jednak dla użytkowników o wiele istotniejsze jest oprogramowanie. Część producentów ogranicza się do dostarczenia kompletu sterowników i przeciętnego programu, oferującego jedynie przechwytywanie obrazu z kamery. Inni, jak np. Logitech, oferują znacznie więcej – pośród narzędzi znajdziesz np. program do kontrolowania ruchu w strzeżonym przez komputer pomieszczeniu. Jeśli tylko do twojego pokoju wejdzie nieproszony gość (młodsza siostra lub ukochany doberman mamy, pragnący przespać się na twoim łóżku), kamera zarejestruje jego poczynania. Inne funkcje oprogramowania to np. fotoalbum. Przyda ci się zwłaszcza wtedy, gdy zabierzesz urządzenie ze sobą na wycieczkę i będziesz chciał uporządkować swoje zdjęcia.





Poza wideokonferencjami, minikamera może służyć jako prosty, cyfrowy aparat fotograficzny





Kamera internetowa może działać jako prosty czujnik, monitorujący pomieszczenie. Dzięki niej będziesz wiedział, kiedy np. młodsze rodzeństwo bezkarnie szaleje w twoim pokoju...

INFO

Co znajdziesz w pudełku?

Niektórzy producenci kamer internetowych bywają bardzo hojni, inni mniej. Nie zdziw się więc, że kupując sprzęt możesz dostać wiele fajnych rzeczy albo... zostać na przysłowiowym lodzie. Postanowiliśmy więc sprawdzić, co oferują sprzedawcy.

■ LOGITECH QuickCam Web
- kamera z układem CCD 512 x 582 punktów
- podstawka + kabel USB
- sterowniki oraz oprogramowanie do przechwytywania obrazu, Internet Explorer wraz z Net Meeting, RealPlayer G2
- kamera posiada wbudowany mikrofon

NASZA OCENA:



■ LOGITECH QuickCam Pro
- kamera z układem CCD 640 x 480 punktów
- podstawka + kabel USB
- sterowniki oraz oprogramowanie do przechwytywania obrazu, Internet Explorer wraz z Net Meeting, programy PhotoSuite II SE, VideoWave II SE Plus
- w zestawie mikrofon (zakładany na głowę)

NASZA OCENA:



■ LOGITECH QuickCam Express
- kamera z układem CCD 352 x 288 punktów
- podstawka + kabel USB
- sterowniki oraz oprogramowanie do przechwytywania obrazu, Internet Explorer wraz z Net Meeting

NASZA OCENA:



■ CREATIVE Video Blaster WebCam Go
- kamera z układem 640 x 480 punktów
- podstawka + kabel USB
- sterowniki oraz oprogramowanie do przechwytywania obrazu, Internet Explorer wraz z Net Meeting, PhotoMax (do aparatu fotograficznego)
- w zestawie mikrofon (tzw. patyk)
- kamera może działać jako samodzielny, cyfrowy aparat fotograficzny (potrzebuje baterii)

NASZA OCENA:



■ CREATIVE Video Blaster WebCam Go Plus
- kamera z układem 640 x 480 punktów
- podstawka + kabel USB
- sterowniki oraz oprogramowanie do przechwytywania obrazu, Internet Explorer wraz z Net Meeting, PhotoMax (do aparatu fotograficznego)
- możliwość nagrywania komentarzy głosowych do zdjęć, ulepszony układ optyczny
- kamera może działać jako samodzielny, cyfrowy aparat fotograficzny (8 MB pamięci RAM)

NASZA OCENA:



Zanim kupisz kamerę...

■ Niestety, zabawa w wideokonferencję jest dosyć kosztowna – ceny sprzętu nie należą do niskich. Najtańsza kamera to wydatek rzędu 260 zł, za lepsze modele zapłacisz nawet powyżej 900 zł.

■ Większość kamer USB będzie także działała z komputerami Macintosh, wystarczy tylko pobrać ze strony producenta odpowiednie sterowniki. Uwaga: wersje oprogramowania dla PC i Mac'a mogą znacznie się różnić!

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały promocyjne producentów; Ilustracje: H.Kołodziejczyk

Dyski



...te duże i te malutkie

Zwykła stacja dysków, mimo że nadal stosowana w PC, jest już zabytkiem. Wolna, zawodna i niewielkiej pojemności częściej denerwuje, niż służy do czegoś pożytecznego

Stacja dyskietek 3,5" o pojemności 1,44 MB jest standardowym wyposażeniem prawie każdego współczesnego PC. Masowa produkcja płyt CD ograniczyła jej rolę wyłącznie do przenoszenia niewielkich plików pomiędzy komputerami, co – ze względu na coraz większe rozmiary plików – staje się coraz trudniejsze. Rozwiązaniem tego problemu są nośniki o większej pojemności.

TROCHĘ HISTORII

Historia stacji dyskietek sięga czasów komputerowej prehistorii. Pierwsze jej projekty pojawiły się bowiem pod koniec lat sześćdziesiątych. Ten wynalezienie przypisuje się amerykańskiemu inżynierowi Alanowi Shugartowi, późniejszemu współzałożycielowi firmy Seagate – obecnie jednego z największych producentów dysków twardych. Pierwsze dyskietki były naprawę ogromne – miały średnicę aż 8 cali (20 cm) i pojemność będącą ułamkiem współczesnych wielkości. W miarę nowoczesne napędy 5,25" pojawiły się w 1974 roku, oferując 320KB, a ich późniejsza udoskonalona wersja z 1984 roku aż 1,2 MB. W międzyczasie na rynku pojawiły się całkiem już zapomniane napędy 3 –calowe, w Polsce spotykane w 8 –bitowych komputerach Amstrad.

Taka stacja dysków w danym momencie potrafiła czytać tylko dane z jednej strony dyskietki. Aby skorzystać z informacji zapisanych po drugiej stronie dysku, trzeba było go wyjąć i włożyć w odwrotny sposób (podobnie jak w magnetofonie), co czyniło pracę na tym komputerze bardzo niewygodną. Wszystkie współczesne stacje dysków posiadają podwójny zestaw głowic, co zaoszczędza kłopotów związanych z przekładaniem dyskietki.

Dzisiaj standardowa stacja dysków 3,5" HD jest chyba jedynym elementem współczesnego komputera, który oparł się trendowi ciągłych modernizacji. Stacje dysków nie zmieniają się od ponad 13 lat, jest to swoisty rekord. Obecnie stosowane modele są praktycznie takie same jak ich odpowiedniki z końca lat osiemdziesiątych, kiedy to firma IBM po raz pierwszy umieściła je w swoich komputerach. Wprawdzie w 1989 roku pojawiły się udoskonalone napędy ED o pojemności 2,88 MB, jednak z powodu zbyt wysokiej ceny dyskietek, jak i samej stacji, szybko odeszły w zapomnienie.

Wszystkie modele stacji dysków, zarówno te 5,25– jak i 3,5–calowe wykorzystują tę samą zasadę działania – opartą na magnetycznym zapisie danych.

TROCHĘ MAGNETYZMU

Trochę inną metodę zapisu danych zastosowali konstruktorzy napędu LS-120. Wygląda on jak wewnętrzna stacja dysków. Dzięki połączeniu optycznej, jak i magnetycznej technologii, potrafi odczytywać i zapisywać zwyczajne 3,5–calowe dyski. Magnetooptyczny dysk LS-120 mieści, jak sugeruje nazwa, 120 MB danych, a dzięki zgodności z większością płyt głównych można nim zastąpić stację dysków, ustawiając go jako napęd „A:". Kilku producentów komputerów próbowało lansować LS-120 jako następcę stacji dysków, umieszczając go w standardowym wyposażeniu swoich pecetów. Jednak zbyt wysoka cena samego urządze-



ZipCD – wśród oferowanych przez firmę Iomega pamięci masowych nie mogło zabraknąć nagrywarki płyt CD-R i CD-RW



Iomega clik! ma szansę opanować rynek cyfrowych aparatów fotograficznych

PORÓWNUJEMY CENY NOŚNIKÓW I ICH POJEMNIŚĆ

Napęd/interfejs	Pojemność	Cena napędu	Cena nośnika
Stacja dyskietek / FDD	1.44 MB	50 zł	1.5 zł
LS 120 / IDE	120 MB	500 zł	30 zł
ZIP / IDE	100 MB	350 zł	60 zł
ZIP / SCSI / LPT	100 MB	600 zł	60 zł
ZIP / USB	100 MB	700 zł	60 zł
ZIP / IDE	250 MB	700 zł	100 zł
ZIP / USB / SCSI / LPT	250 MB	950 zł	100 zł
Clik! / LPT / USB	40 MB	1500 zł	50 zł
ORB / IDE / SCSI / USB	2.2 GB	1550 zł	250 zł



Iomega zip to naprawdę sympatyczne urządzenie. Małe, wygodne, a do tego ładnie wygląda na twoim biurku

nia, jak i specjalnych, pojemnych dyskietek przesądziła o jego niewielkiej popularności.

ZZZIP

Możliwości podobne do dysku LS oferują o wiele bardziej popularne (zwłaszcza wśród profesjonalnych użytkowników komputerów) napędy firmy Iomega – ZIP. Podobnie jak napęd LS-120 mogą zostać wykryte przez BIOS i służyć jako dysk systemowy, nie potrafią jednak odczytywać standardowych dyskietek 3,5 –cala. Napędy ZIP występują w dwóch podstawowych odmianach: tańszej, o pojemności 100MB i droższej – 250MB (potrafiącej czytać także dyski 100MB). Zależnie od potrzeb użytkownika napędy ZIP występują w wersji wewnętrznej IDE – podłączanej tak, jak dysk twardy – oraz zewnętrznej, podłączanej poprzez złącze USB, znajdujące się w standardowym wyposażeniu każdego nowoczesnego komputera. Dość popularne były także napędy podłączane przez port drukarki (LPT), jednak zalety łącza USB powoli wypierają je z rynku. Iomega oferuje także napędy pracujące w standardzie SCSI, jednak aby móc z niego korzystać, należy wyposażyć swój komputer w specjalny kontroler, co znacznie zwiększa cenę zestawu. Dyskietka ZIP wyglądem przypomina zwyczajny 3,5–calowy odpowiednik, jest jednak dwukrotnie grubsza.

CLICK? CLIK!

Najnowszym produktem firmy Iomega jest napęd o pięknie brzmiącej nazwie Clik!. W porównaniu z LS-120 lub ZIP oferuje on stosunkowo niewielką pojemność 40 MB, jednak jego największą zaletą jest miniaturowy rozmiar. Jest on bowiem niewiele większy od karty kredytowej. Dzięki małym gabarytom planuje się wykorzystywanie go jako standardowego nośnika w cyfrowych aparatach fotograficznych, gdzie konkurencyjna jest przede wszystkim jego cena. Używana do tej pory w cyfrówkach karta Smart Media o pojemności 32 MB kosztuje prawie 600 zł, a maleńki Clik! o dużo większej pojemności tylko 50 zł! Pierwsze modele cyfrowych aparatów fotograficznych (między innymi firmy AGFA) są już dostępne na rynku. Dzięki zastosowaniu napędu w PC możliwe będzie proste (a przede wszystkim tanie) przenoszenie zdjęć pomiędzy aparatami a komputerem.

KOMPUTEROWY JAZZ

Poza tymi napędami istnieją także inne, bardziej wyspecjalizowane, znacznie droższe i pojemniejsze nośniki. Jednym z nich jest JAZ, starszy brat popularnego ZIP, firmy Iomega. Na specjalnym nośniku może on zapisać 2GB danych. Równie popularne, zwłaszcza w firmach i studiach graficznych, są napędy magnetooptyczne. Przy zapisie wykorzystują one laser (podobnie jak nagrywarki CD-ROM), odczytem danych zajmuje się natomiast specjalna głowica. Pod wpływem światła diody lasera materiał nośnika zyskuje właściwości magnetyczne (zupełnie jak w zwykłym dysku twardym). W zależności od rodzaju napędu i nośnika ten system pozwala zapisać od 120 MB do 1 GB danych.

Coraz więcej osób korzysta także z nagrywarek CD-ROM i dysków CD-RW (wielokrotnego zapisu). Przy cenie około 800 złotych za nagrywarkę i około 5 zł za płytę wielokrotnego zapisu (można na nią nagrać dane wiele razy) jest to całkiem rozsądne rozwiązanie, zwłaszcza że chyba nie ma już komputera bez czytnika CD-ROM. Natomiast prawie zupełnie niespotykane w domach są tzw. streamery - napędy korzystające ze specjalnych kaset z taśmą magnetyczną. Oferują one ogromne pojemności (używa się ich do archiwizacji danych w bankach, dużych firmach), ale są bardzo drogie.



Iomega jaz – starszy i większy brat popularnego zipa, mieści aż 2 GB danych

Ostrożnie z dyskietkami

Na pewno zdarzyło ci się przenosić pliki na dyskietce, która przy próbie ich przegrania okazywała się uszkodzona, a komputer nie mógł odczytać danych. Wynika to z ogromnej delikatności materiału, z którego wykonany jest dysk. Głowica stacji dysków powinna poruszać się bezpośrednio nad powierzchnią magnetyczną, nawet niewielkie zabrudzenia lub cząsteczki kurzu powodują zwiększenie tej odległości, a w konsekwencji błędy odczytu i zapisu. Dlatego też staraj się nie nosić dyskietek luzem i nigdy nie przesuwaj klapki zabezpieczającej nośnik. Dane mogą zostać utracone także na skutek działania zewnętrznego pola magnetycznego, występującego np. przy kineskopie monitora czy kolumnach głośnikowych. Dyskietki należy także chronić przed wysoką temperaturą. Podawana przez producenta maksymalna wartość to 60°C. Jeśli przez dłuższy czas nie używałeś swojej dyskietki, to sformatuj ją przed kolejnym użyciem – w ten sposób twoje nowe dane będą o wiele bezpieczniejsze. Nowe typy dysków, takie jak np. ZIP czy Clik!, są lepiej zabezpieczone przed skutkami działań czynników zewnętrznych, ale nadal należy obchodzić się z nimi ostrożnie. Przenosząc bardzo ważne informacje, najlepiej zrób dwie kopie na dwóch oddzielnych nośnikach, zajmie ci to niewiele więcej czasu, ale w zamian uzyskasz prawie 100% pewność bezpieczeństwa twoich plików.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: materiały prasowe producentów

TELEWIZOR jako monitor?

W zamierzchłych czasach wszystkie komputery podłączało się do telewizorów. Ten bardzo prosty i zarazem tani sposób był jednak powodem frustracji reszty domowników, nie potrafiących zrozumieć, czemu jakaś gra jest ważniejsza od kolejnego odcinka ich ukochanego serialu



Na szczęście dzisiaj ten problem masz z głowy i nie musisz wypędzać z domu rodziny, żeby spokojnie rozkoszować się ulubioną gierką. Od tego masz przecież monitor, szkoda tylko, że taki mały. Obecnie standardem jest 15 cali, choć nadal spotyka się popularne czternastki, część szczęśliwców posiada znacznie większe siedemnastki. O monitorze 21 czy 25" większość graczy może jedynie pomarzyć. A przecież prawie u każdego stoi telewizor o tak dużym kineskopie. Czy nie można go wykorzystać jako ogromnego monitora? Są na to dwa stosunkowo proste sposoby. Możesz kupić kartę graficzną, wyposażoną w tzw. TV OUT, czyli wyjście telewizyjne. Jest niewiele droższa od jej zwykłego odpowiednika, a ma o wiele większe możliwości . Wadą takiego rozwiązania jest kiepska jakość obrazu uzyskiwanego na ekranie telewizora. Większość kart z TV OUT–em łączy się bowiem z telewizorem poprzez zwyczajne złącze antenowe, które bynajmniej nie należy do najnowszych rozwiązań konstrukcyjnych. Jeśli więc zależy ci na jakości, będziesz musiał kupić specjalne urządzenie, tzw. konwerter umożliwiający wyświetlanie obrazu z komputera na zwyczajnym telewizorze. Podłącza się go do standardowego złącza monitora na karcie graficznej. W ten sposób można równocześnie korzystać zarówno z monitora, jak i z pełniącego jego funkcję telewizora. Ogromną zaletą konwerterów jest ich bardzo prosty montaż oraz zasada działania, umożliwiająca pracę bez potrzeby instalacji jakichkolwiek sterowników. Wystarczy tylko wyłączyć komputer i podłączyć odpowiednie kable, co zajmuje dosłownie dwie minuty i już możesz podziwiać pulpit Windows na kineskopie swojego telewizora.

Przezorny zawsze ubezpieczony

Posiadanie takiego urządzenia zabezpiecza cię przed skutkami niespodziewanej awarii monitora, a co za tym idzie wymuszonej abstynencji komputerowej. Jeśli twój monitor odmówi posłuszeństwa, nie będziesz skazany na bezczynne czekanie aż fachowcy rozwiążą ten problem. Jeżeli jesteś szczęśliwym posiadaczem konwertera, to po prostu podłączasz odpowiednie kable do komputera i możesz grać, wykorzystując telewizor. Oczywiście musi on przynajmniej posiadać złącze Composite Video lub SCART (tzw. EURO). Najlepszym rozwiązaniem jest oferujące najwyższą jakość złącze Super Video (S-VHS), używane np. przez nowocześniejsze magnetowidy czy kamery. Możliwości poszczególnych konwerterów są bardzo różne, zależnie od konkretnego modelu i jego ceny. Najprostsze (i oczywiście najtańsze) modele (takie jak np. LifeView Encoder 4) w zasadzie nie oferują nic poza prostą regulacją podstawowych parametrów wyświetlanego obrazu, takich jak np. jego wielkość czy umiejscowienie na kineskopie. To w zasadzie wszystko, co jest potrzebne do zwykłych domowych zastosowań, takich jak np. granie na dużym kineskopie telewizora czy nagrywanie obrazu komputerowego na kasetę wideo (np. z dedykacją przed filmem). Bardziej wymagających użytkowników powinny zadowolić bardziej zaawansowane modele, posiadające bardzo dużo

LifeView Encoder 4





Ten przetwornik ma bardzo oryginalną obudowę! Czasami utrudnia to jednak podłączenie go bez przestawiania sprzętu. Również jakość obrazu budzi poważne wątpliwości

AVerKey 300



Dołączony pilot pozwala regulować parametry pracy z dalszej odległości

JAK KUPIĆ PRZETWORNIK I BYĆ ZADOWOLONYM?

■ **LIFEVIEW ENCODER 4**

Bardzo ładnie wyglądający przetwornik, niestety, jakość nie jest jego najmocniejszą stroną. Oryginalny kształt obudowy skutecznie utrudnia podłączenie urządzenia do większości komputerów. Posiadacze eleganckich biurek z półeczkami na sprzęt będą zrozpaczeni – aby użyć LifeView trzeba przestawić PC na ziemię...

Również w porównaniu z konkurencją urządzenie to nie wypada najlepiej. Pracuje tylko w rozdzielczości 800 x 600 punktów, a jakość obrazu jest, delikatnie mówiąc, bardzo przeciętna.

NASZA OCENA:



JAKOŚĆ OBRAZU:



■ **AVERKEY 300**

Ten sprzęt jest naprawdę wart uwagi. Od początku zaskakuje możliwością pracy w wysokiej rozdzielczości, również bogate wyposażenie (pilot, komplet kabli) zasługuje na pochwałę. Jedynym mankamentem jest trochę zbyt krótki kabel, łączący urządzenie z komputerem – gdyby tak jeszcze kilkanaście centymetrów więcej...

Również co do jakości obrazu nie można mieć praktycznie żadnych zastrzeżeń. Oczywiście tradycyjnie najlepsze efekty uzyskuje się korzystając z połączenia łączem S-VHS oraz EURO-RGB. Trochę gorzej jest przy użyciu kabla Chinch, ale to słaba strona wszystkich przetworników.

NASZA OCENA:



JAKOŚĆ OBRAZU:



dodatkowych funkcji, takich jak np. stop klatka czy powiększenie dowolnie wybranego obszaru. Większość profesjonalnych modeli konwerterów przeznaczona jest do prezentacji biznesowych czy różnego rodzaju szkoleń, dlatego też posiada funkcję umożliwiającą wyeksponowanie wybranego fragmentu obrazu poprzez zaciemnienie pozostałego obszaru. Można także wykorzystać jako wskaźnik laserowy plamkę świetlną czy podkreślić jakiś obiekt, np. linijkę tekstu, na którą chcesz zwrócić uwagę. Oczywiście wszystkie funkcje są dostępne poprzez pilota, umożliwiającego zdalne sterowanie. Najciekawsze funkcje oferuje model AVerKey 500 firmy AVerMedia. Nietypowy jest już sam proces podłączania. Podczas rozpakowywania urządzenia w pudełku oprócz przewodów do telewizora, monitora i karty graficznej znajdziesz także kable, służące do podłączania konwertera do gniazda myszy, która z kolei łączy się z odpowiednim gniazdem na jego obudowie. Po uruchomieniu zestawu mysz działa zupełnie normalnie, cała ta plątanina przewodów umożliwia bowiem wykorzystywanie pilota konwertera jako myszy. Pilot ma dwa dodatkowe przyciski odpowiadające prawemu i lewemu przyciskowi „gryzonia", pomiędzy nimi umieszczone jest gumowe kółko przypominające krzyżyk montowany w gamepadach. Również sterowanie kursorem jest podobne do zabawy przy pomocy pada i żadnemu graczowi (a szczególnie konsolowcom) nie powinno sprawić kłopotów. Urządzenie działa bez zarzutu nawet z większej odległości (do 7 metrów), umożliwiając „zdalną" obsługę komputera.

Uwaga! Sprawdź, zanim kupisz

Prawie wszystkie urządzenia, służące do wyświetlania obrazu z komputera na ekranie komputera, korzystają ze złącza Composite Video, wykorzystując przewody typu Chinch (identyczne jak w magnetowidach i tunerach telewizji satelitarnej), ale mają także złącze Super Video (wyglądem przypominające wtyczki myszek i klawiatur wykonanych w standardzie PS2). Niektóre modele pozwalają na korzystanie z najpopularniejszego w Polsce złącza SCART (EURO) – szerokiego, wielobolcowego gniazda ściętego w prawym górnym rogu, w które wyposażone są praktycznie wszystkie nowo produkowane telewizory. Dodatkowo przy pomocy złącza EURO można doprowadzić do telewizora sygnał RGB. Dlatego przed kupnem upewnij się, czy dany model konwertera będzie współpracował z twoim telewizorem. Jeśli nie jesteś pewien, w jakim standardzie są gniazda, zajrzyj do instrukcji obsługi lub po prostu obejrzyj tylną ściankę urządzenia. Wszystkie gniazda powinny być odpowiednio opisane. Zwróć też uwagę, czy kupowane urządzenie pracuje w europejskim standardzie PAL, niektóre modele przeznaczone na amerykański rynek mogą bowiem pracować w niespotykanym w Polsce systemie NTSC.

Powinieneś też sprawdzić jakość obrazu, uzyskanego dzięki przetwornikowi – unikniesz wtedy niemiłej niespodzianki po przyjściu do domu. I jeszcze jedno – sprzęt znanych firm jest droższy, ale zwykle działa lepiej niż jego mniej utytułowani konkurenci. Bez względu jednak na markę musisz liczyć się ze sporym wydatkiem: LifeView Encode 4 kosztuje 290 zł, AVerKey Plus 450 zł, a AVerKey 300 i 500 odpowiednio 990 oraz 1300 złotych.

AVerKey Plus



Obsługa takiego urządzenia nie powinna sprawić kłopotu nawet niedoświadczonym użytkownikom

AVerKey 500



Niektóre modele przetworników posiadają naprawdę spore możliwości oraz całą masę złączy

Tekst: Krzysztof Adamczyk. Zdjęcia: materiały promocyjne producentów. Przetworniki dostarczyła firma Proabit – www.proabit.com.pl

MUZYKA Z INTERNETU

stacje radiowe w Sieci

Nie istnieje chyba posiadacz komputera, który nie słyszałby o plikach MP3. Znacznie jednak mniej popularne, ale też przecież atrakcyjne jest... sieciowe radio

Transmisja dźwięku poprzez Sieć nie wydaje się niczym skomplikowanym – skoro można wysłać tekst czy obrazki, dokładnie tak samo powinno być z plikami audio. Niestety, to jest znacznie trudniejsze...

PROBLEMY, PROBLEMY

Każdy, kto kiedykolwiek bawił się dźwiękiem i nagrywał pliki audio wie, że zajmują one bardzo dużo miejsca na dysku. Nieskompresowany plik audio, zawierający około 4 minut muzyki nagranej z jakością płyty CD potrzebuje 32 MB na dysku. Jeśli chciałbyś go odsłuchać na żywo z Sieci, twój modem musiałby odbierać dane z szybkością około 140 kilobajtów na sekundę, tymczasem najszybsze modemy osiągają co najwyżej 5.6 kilobajta na sekundę...

Jedynym rozwiązaniem jest więc kompresja wysyłanych danych. Jednak i to nie jest tak łatwe, jak może się na początku wydawać. Zarówno kompresja, jak i dekompresja danych przy pomocy popularnych kodeków (np. MP3) zajmuje drogocenny czas. Słuchając radia z Sieci raczej nie byłbyś zadowolony, gdybyś odsłuchiwał wiadomości z 5 – 10-minutowym opóźnieniem. W tym czasie komputery w stacji radiowej kompresowałyby dźwięk, rozsyłały po Sieci, a następnie twój PC odkodowałby sygnał. Po prostu koszmar. Aby więc uniknąć takich niespodzianek, sygnał audycji radiowych udostępnianych poprzez Internet wymaga specjalnego systemu kompresji i rozsyłania po Sieci oraz specjalnego oprogramowania do jego odtwarzania.

CZTERECH TENORÓW?

Pomimo, że większość rozgłośni internetowych nie pobiera opłat za słuchanie ich muzyki, nie wszystkie programy umożliwiające odbiór radia są za darmo. Dodatkowym utrudnieniem dla słuchaczy jest fakt, że stosowane standardy kompresji i nadawania muzyki nie są ze sobą zgodne, a producenci oprogramowania, jak to zwykle bywa, konkurują ze sobą i ani myślą o ujednoliceniu sposobu transmisji.

Jednym ze starszych programów oferujących obsługę internetowego radia jest REALPLAYER firmy REALNETWORKS. Odtwarzacz ten w podstawowej wersji oferowany jest za darmo, za pełną wersję i dodatkowe oprogramowanie trzeba już zapłacić. Z powodu swojej długiej kariery w Sieci, RealPlayer zdołał opanować większość polskich stacji radiowych. W standardzie Real Audio możesz posłuchać np. RMF FM czy popularnej Trójki. Wystarczy mieć zainstalowany odtwarzacz, połączyć się z Siecią i poszukać na stronie WWW odnośnika z charakterystycznym znaczkiem RA. Najnowsze wersje RealPlayera umożliwiają także (przy pomocy przeglądarki internetowej) obsługę ruchomego obrazu (RealVideo) oraz... 360-stopniowych krajobrazów. Z tej ostatniej możliwości chętnie korzystają gospodarze miejscowości turystycznych – dzięki temu mogą zaprezentować całą panoramę okolicy.

Również Microsoft zainteresował się nową technologią. Zarówno WINDOWS MEDIA PLAYER 6.0, jak i jego najnowsza, siódma wersja, potrafią wyszukiwać i odtwarzać sygnał z nadających w Sieci stacji radiowych. Największą zaletą produktu Microsoftu jest oczywiście to, że jest darmowy. Nie bez znaczenia



Największą zaletą RealPlayera jest to, że korzysta z niego większość rozgłośni radiowych – informuje o tym odpowiedni znaczek na stronie WWW



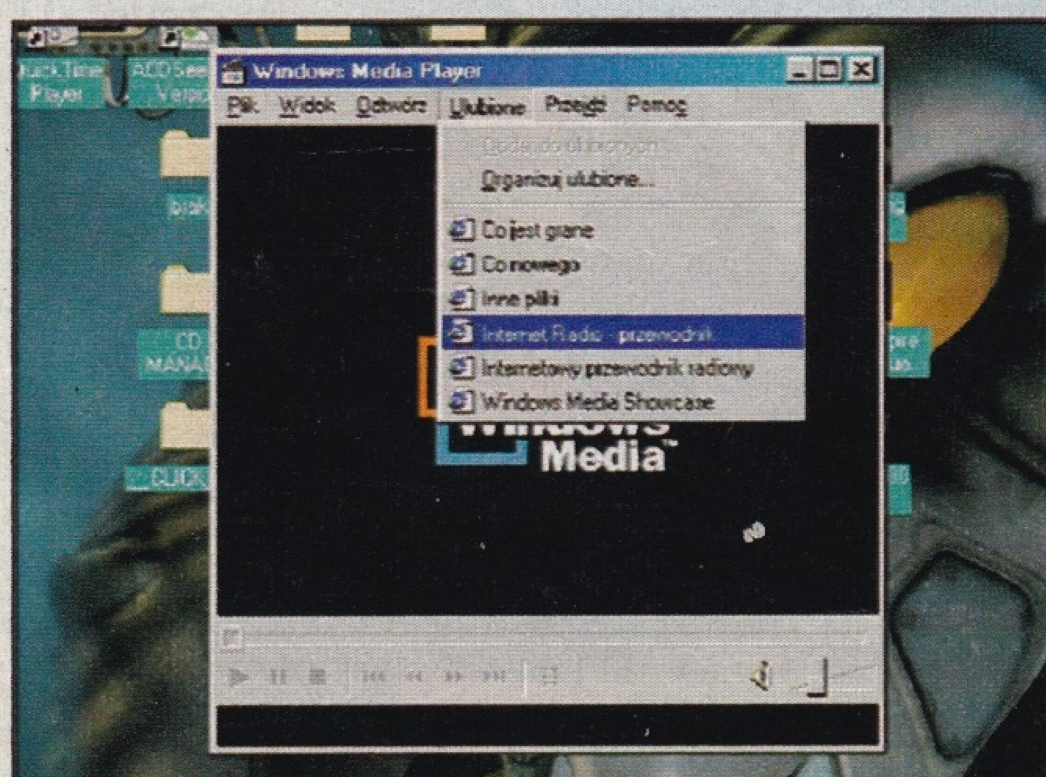
RealPlayer

Świetne narzędzie, nie tylko do słuchania muzyki w Sieci. Sam odtwarzacz w wersji podstawowej jest dostępny za darmo.

Adres WWW: http://www.real.com



Nasza ocena: ★★★★★



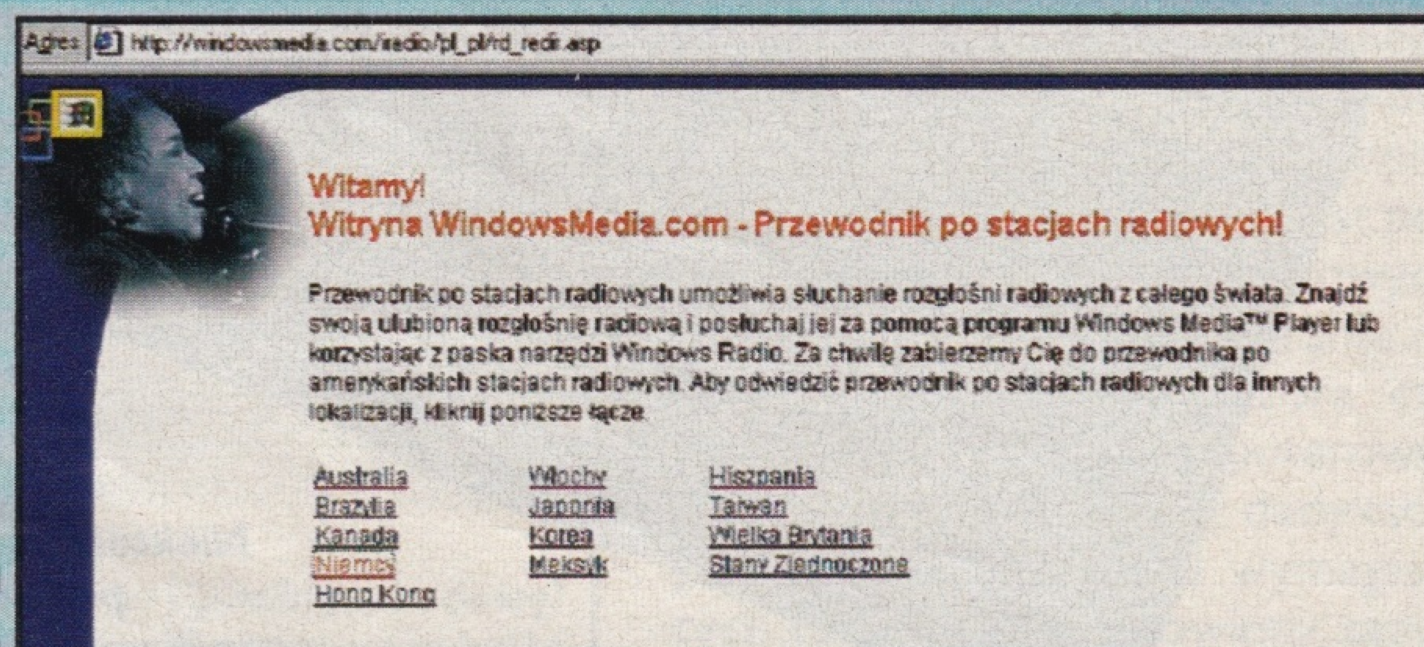
Windows Media Player

Dostajesz go za darmo wraz z Windows – to jego największa zaleta. Ma przede wszystkim odtwarzać pliki audio i wideo.

Adres WWW: http://www.microsoft.com



Nasza ocena: ★★★



Na stronie z przewodnikiem po stacjach radiowych na próżno szukać Polski – widać według Microsoftu to zbyt egzotyczny kraj...

jest też fakt, iż jako sztandarowy, okienkowy odtwarzacz ma za zadanie odtwarzać wszystkie możliwe pliki multimedialne. Co prawda w praktyce czasem to się nie udaje, ale – nikt nie jest doskonały.

Jednym z ciekawszych, niezależnych odtwarzaczy jest SONIQUE. Spośród konkurentów wyróżnia go elegancki wygląd (podobnie, jak WinAMP można zmieniać mu „skóry"). Sonique potrafi także odtwarzać pliki MP3, płyty CD audio i – co miłe, jest programem freeware – możesz używać go całkiem za darmo. Równie interesującym programem jest AUDION – współpracuje z nim ponad 800 stacji radiowych nadających w Sieci (ich liczba rośnie z dnia na dzień). Niestety, mogą z niego skorzystać tylko posiadacze komputerów Macintosh.

To oczywiście nie wszystkie programy umożliwiające odsłuchiwanie na żywo muzyki z Internetu. Wraz z rozwojem Sieci coraz więcej osób interesuje się możliwościami, jakie stwarza np. ogólnoświatowe radio.

CZY TO DZIAŁA?

Jeśli korzystasz na co dzień z Internetu, doskonale wiesz, w jakim stanie są polskie łącza. Czy mimo to można w miarę wygodnie słuchać sieciowego radia? Okazuje się, że w większości wypadków tak. Najlepsze efekty udało nam się uzyskać przy pomocy Sonique – głównie dzięki temu, że współpracujące z nim stacje radiowe często oferują kilka prędkości połączenia i gdy prawie wszystkie zawodzą, zwykle działa ta najwolniejsza.

Jednak największą bolączką nie jest prędkość, a chwilowe całkowite gubienie serwera – program zamiera próbując rozpaczliwie odebrać kolejną porcję danych. I nie ma tutaj znaczenia, czy używasz Windows Media Playera, RealPlayera czy Sonique. Również korzystanie z łącza stałego nie zawsze poprawia sytuację. Najprawdopodobniej winę ponosi tu niewystarczająca przepustowość łączy polskich operatorów Internetu lub... spora popularność stacji radiowych.

SŁUCHAMY RADIA

Gdy już zdecydujesz się na konkretny odtwarzacz, musisz jeszcze poszukać stacji nadających w odpowiednim standardzie. Polskie rozgłośnie zwykle używają systemu RealAudio – do jego słuchania potrzebujesz RealPlayera. Teraz wystarczy kliknąć w odpowiedni odnośnik na stronie i gotowe.

Użytkownicy Windows Media Playera mają do dyspozycji specjalną stronę, stanowiącą przewodnik po stacjach radiowych. Podobny prezent przygotowano dla posiadaczy Sonique.

Całkiem inaczej wygląda podejście autorów Audiona – ich program sam na bieżąco aktualizuje listę dostępnych serwerów -radiostacji.

KROK DALEJ – TELEWIZJA

Producenci oprogramowania przewidzieli w swoich programach także obsługę ruchomego obrazu, zwłaszcza Microsoft stara się rozpowszechnić nową technologię. Już wkrótce komputer, telewizor i radio mogą stać się jednym urządzeniem. Jednak jak na razie oglądanie ulubionych filmów na ekranie komputera skutecznie uniemożliwia brak odpowiednio szybkich łączy internetowych. Dysponując modemem możesz praktycznie zapomnieć o telewizji z Sieci – no, chyba że ekscytuje cię kiepskiej jakości maleńki obraz. Jeśli jesteś posiadaczem sprawnie funkcjonującego połączenia z Internetem (SDI, łącze LMDS czy łącze stałe), twoje szanse na obejrzenie czegoś ciekawego znacznie rosną.

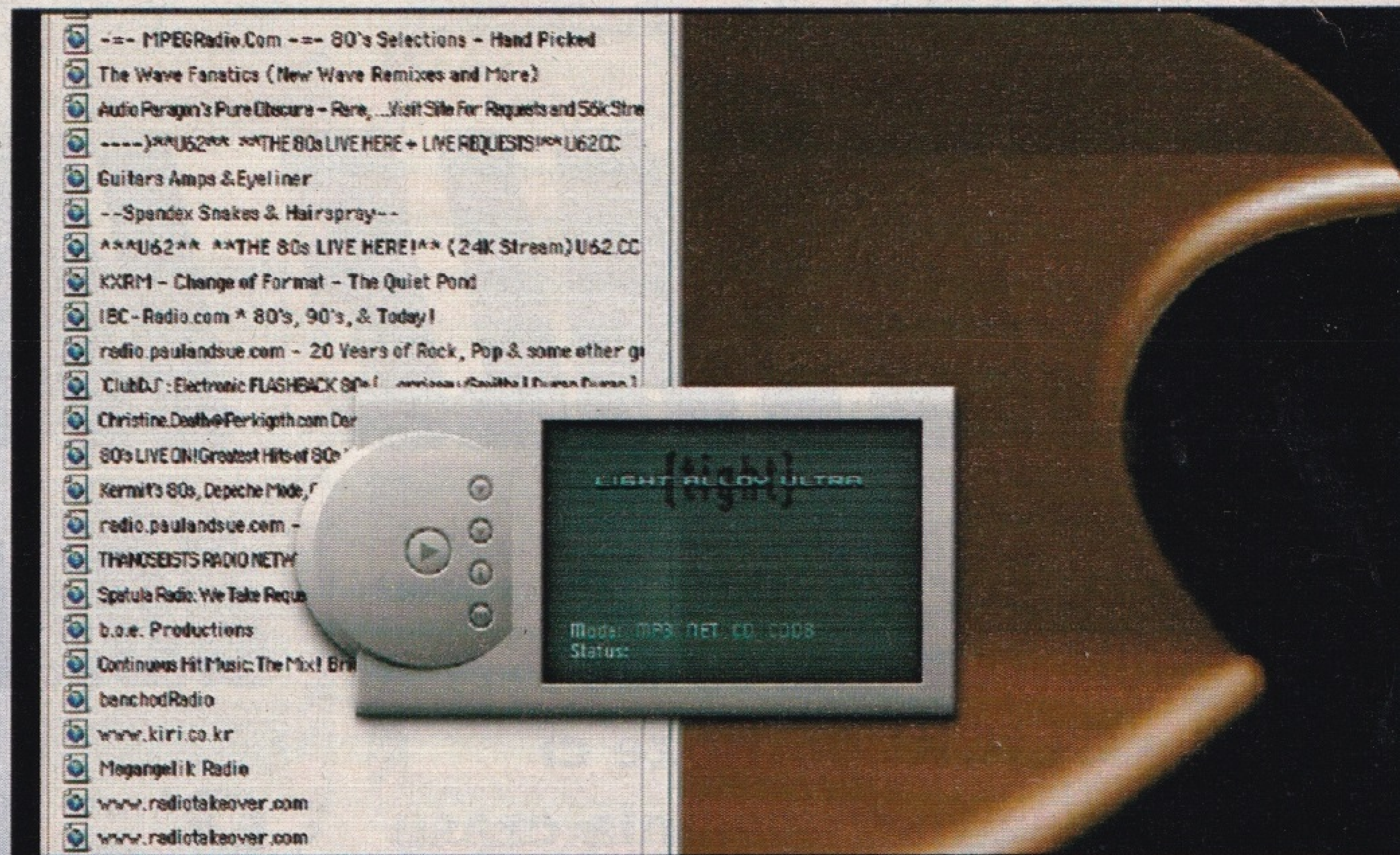
Podstawowym warunkiem rozwoju przekazu audio i wideo przez Sieć jest rozbudowa nowoczesnych łączy. Niestety, większość polskich internautów ma do dyspozycji tylko połączenia modemowe. Dopóki to się nie zmieni, internetowa telewizja, a niekiedy nawet radio mogą być dla nich nieosiągalne. Nie można też zapominać o jeszcze jednej sprawie – przy obecnych cenach za korzystanie z Sieci słuchanie radia tą drogą może być na dłuższą metę niesamowicie kosztowne.

INFO

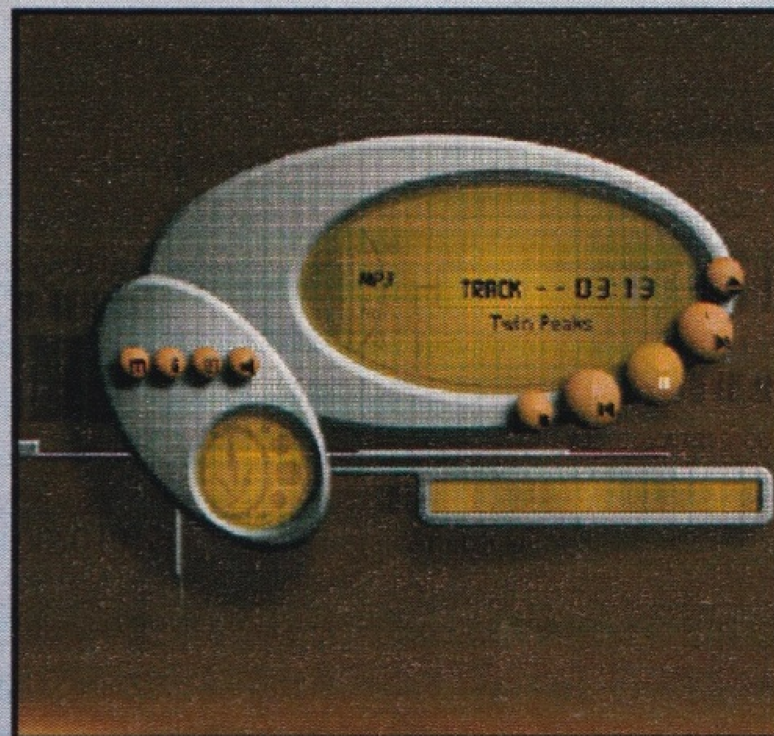
Kto nadaje w Sieci?

Duża część polskich stacji radiowych oferuje możliwość słuchania swoich audycji poprzez Internet. Wśród nich znajdziesz:

- **RMF FM**
  www.rmf.pl
  http://www.rmffm.com/rmf.ram
- **RADIO ZET**
  www.zet.pl
  http://grajek.radiozet.com.pl/niechgra
- **RADIO ESKA WROCŁAW**
  www.eska.com.pl
  http://www.eska.com.pl/ra/eska.ram
- **PROGRAM 3 PR**
  www.radio.com.pl/trojka
  http://www.radio.com.pl/trojka/realaudio/trojka.ram
- **RADIO WAWA**
  www.wawa.com.pl
- **RADIOSTACJA**
  www.radiostacja.pl
  http://www.radiostacja.pl/radio.ram



Audion to bardzo efektowny odtwarzacz. Niesamowite wrażenie robi zwłaszcza długa lista dostępnych stacji radiowych



Audion

Bardzo sympatyczny odtwarzacz, przy jego pomocy posłuchasz także muzyki z płyt CD. Niestety, jak na razie jest tylko w wersji dla komputerów Macintosh

Adres WWW: http://www.panic.com

Dostępny na: Mac

Nasza ocena:



TiPSY

Plusy i minusy

- W Sieci jest całe mnóstwo stacji radiowych, nie ma więc szans, aby wszystkie naraz nie działały – zawsze któraś gra
- Nie musisz się martwić, że nie znajdziesz ulubionego gatunku muzyki – do dyspozycji masz nawet koreański rock!
- Jakość dźwięku może niekiedy przyprawić o ból zębów i ataki szału
- Rachunek za korzystanie z Internetu może na długo stać się ulubionym tematem twoich rodziców, a modem może trafić na kilka tygodni do szafy...



Sonique

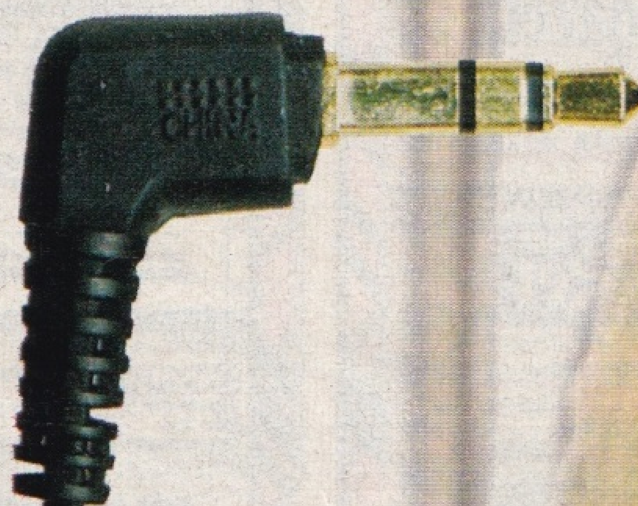
Dosyć miły odtwarzacz, jednak stosunkowo niewygodny w obsłudze. Widać twórcy postawili na wygląd, a nie jakość. To spory minus.

Adres WWW: http://www.sonique.com

Dostępny na: PC

Nasza ocena:



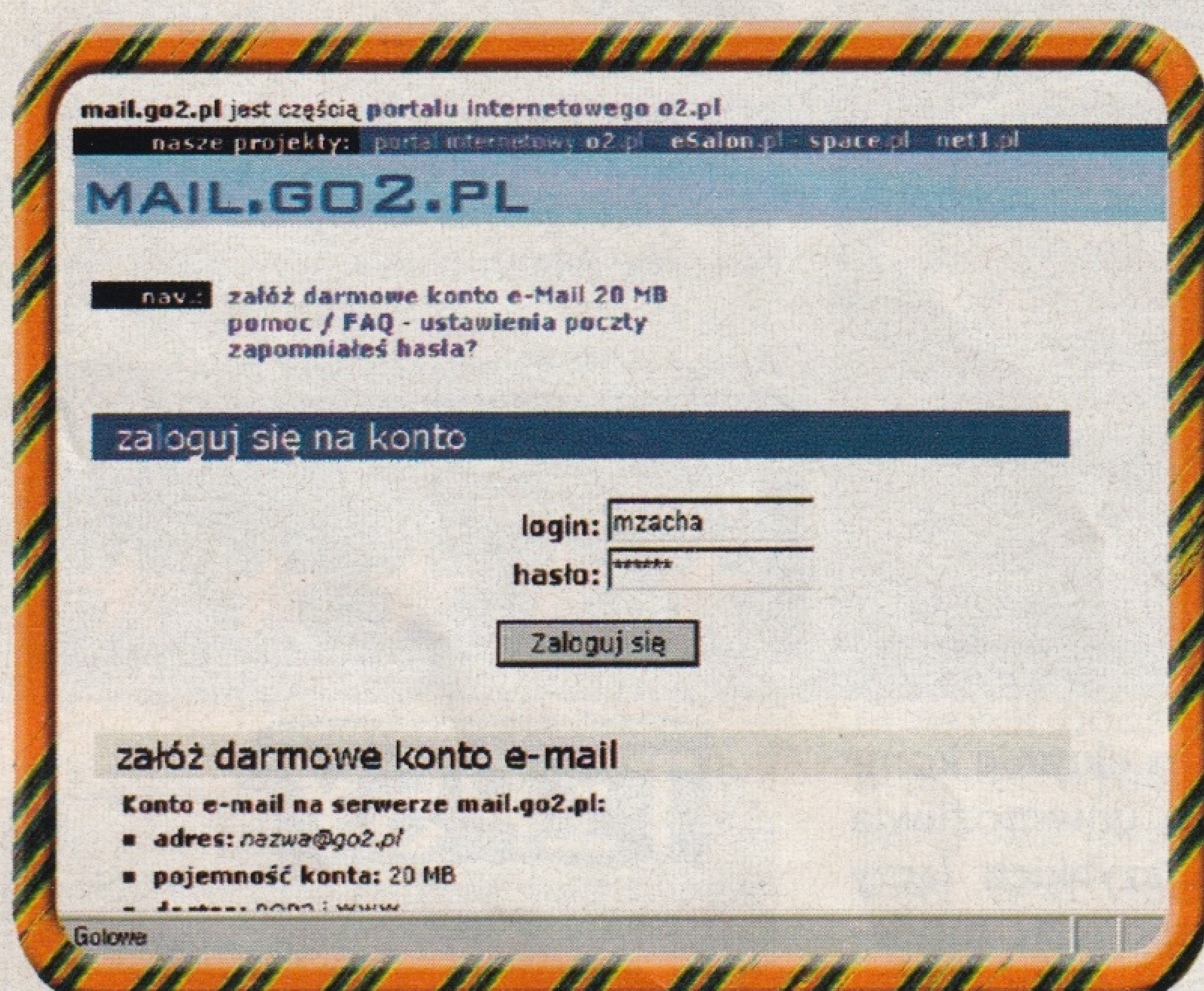


Tekst: R.J. "Yackoo!"

PORTALE INTERNETOWE

GDZIE WARTO SIĘ WYBRAĆ?

W gąszczu portali nietrudno jest się zagubić. Nie martw się jednak – CLICK! pomoże ci odnaleźć bez marnowania czasu to, co w polskim Internecie najcenniejsze!



Obecnie znalezienie darmowego serwera pocztowego nie stanowi najmniejszego problemu



Wirtualna Polska i jej Wirtualne Imperium Gier to prawdziwa jaskinia dla komputerowych graczy

Słowo PORTAL pochodzi z łaciny i pierwotnie oznaczało ozdobne obramowanie otworu wejściowego kościoła, pałacu czy kamienicy. Na przestrzeni wieków zdobyło jednak jeszcze jedno, potoczne znaczenie. Portalem nazywano bramę prowadzącą do wnętrza budynku. Pionierzy Internetu postanowili wykorzystać to właśnie słowo budując strony, które pozwalały dotrzeć do najciekawszych miejsc w Sieci. Były to pierwsze katalogi i wyszukiwarki.

POSZUKIWANY

Jeżeli chcesz przejrzeć zasoby polskiego Internetu i dotrzeć do miejsc, w których dowiesz się czegoś np. o grze SCHIZM, skorzystaj z przeszukiwarek firmowanych przez Infoseek. W Polsce posiadają je dwa portale – **Arena.pl** i **Onet.pl**. Największą zaletą tych urządzeń jest to, że przeglądają one wszystkie znane im serwery i na bieżąco spisują informacje o ich zawartości. Niestety, archiwizują dane w sposób nieuporządkowany i niewygodny, bez prowadzenia jakiejkolwiek selekcji. Szukając serwisów poświęconych grze SCHIZM, możesz trafić wtedy na stronę z tekstem piosenki, w której pojawia się to właśnie słowo. Dużo pewniejsze przeszukiwanie oferują katalogi – najlepszy, a zarazem jeden z najstarszych, posiada Wirtualna Polska (**wp.pl**). Wadą katalogów jest niemożność odszukania w nich bardzo szczegółowych informacji.

POCZTA DLA KAŻDEGO

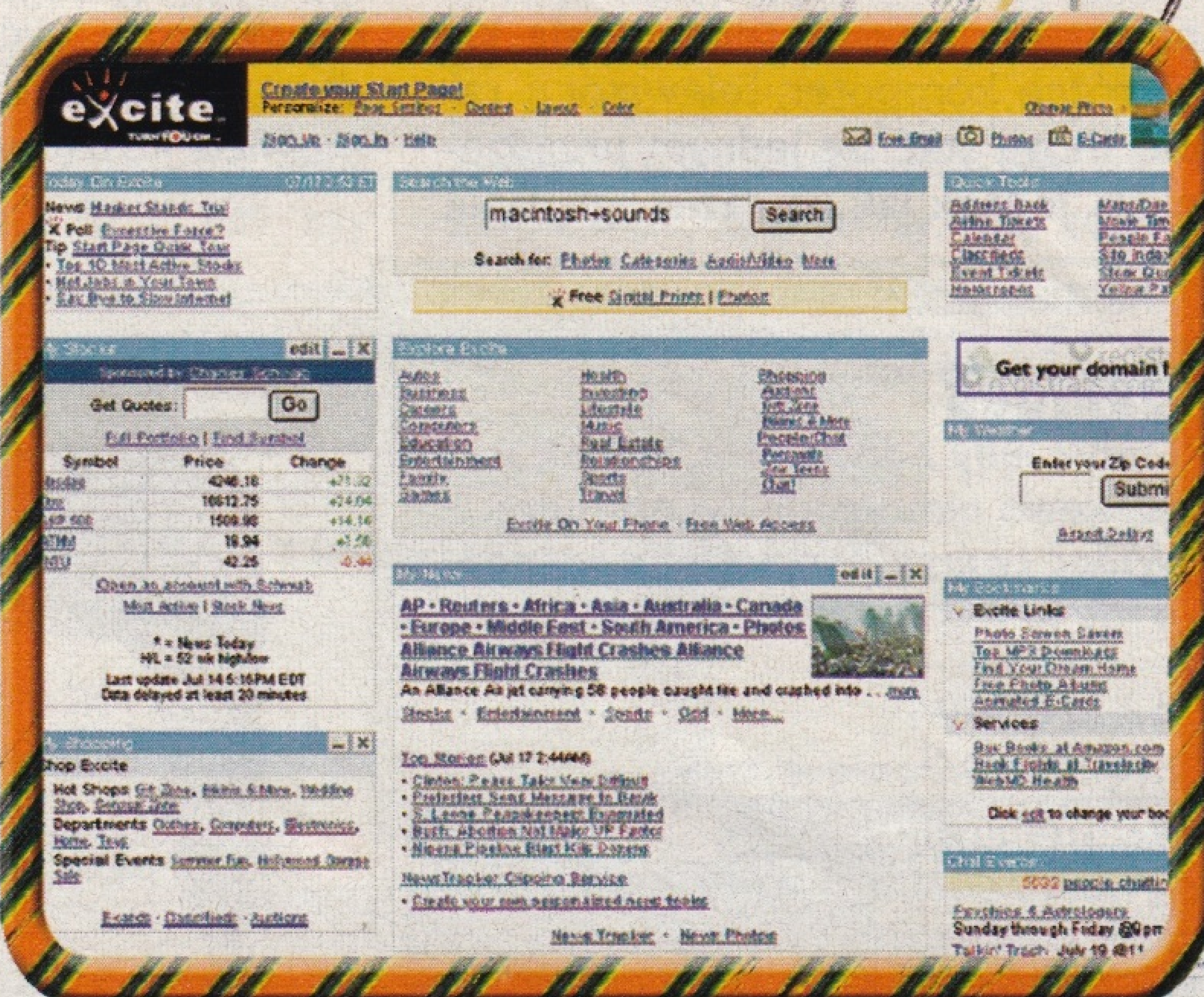
W ostatnich miesiącach wielką karierę robią darmowe konta e-mail. Bez skrzynki pocztowej nie da się przecież egzystować w Internecie – korespondencja i aktywne uczestniczenie w listach dyskusyjnych jest tym, co przyciąga ludzi do komputerów. Dziś każdy szanujący się portal oferuje konta e-mail swym użytkownikom. Za najlepsze uchodzą te z serwisu **mail.go2.pl**. Są duże (20 MB), wygodne, nie psują się i nie znikają w tajemniczych okolicznościach, a dostęp do nich jest naprawdę łatwy. Nowością na skalę światową są darmowe skrzynki o nieograniczonej pojemności. Oferują je portale **Yoyo.pl** i **Poland.com**.

Polskie portale przeistaczają się powoli w huby internetowe, czyli miejsca, w których prócz katalogu znajdują się wyspecjalizowane serwisy tematyczne. Zdecydowanie najlepsze mają najstarsze na rynku Onet.pl i Wirtualna Polska. Portale te wiodą prym pod względem liczby podserwisów, jednak konkurencja stale depcze





Strona Internetii (www.internetia.pl) to dobre miejsce do rozpoczęcia poszukiwań



Kiedy zawiodą polskie wyszukiwarki, zawsze można skorzystać z ich zachodnich odpowiedników – www.excite.com

INFO

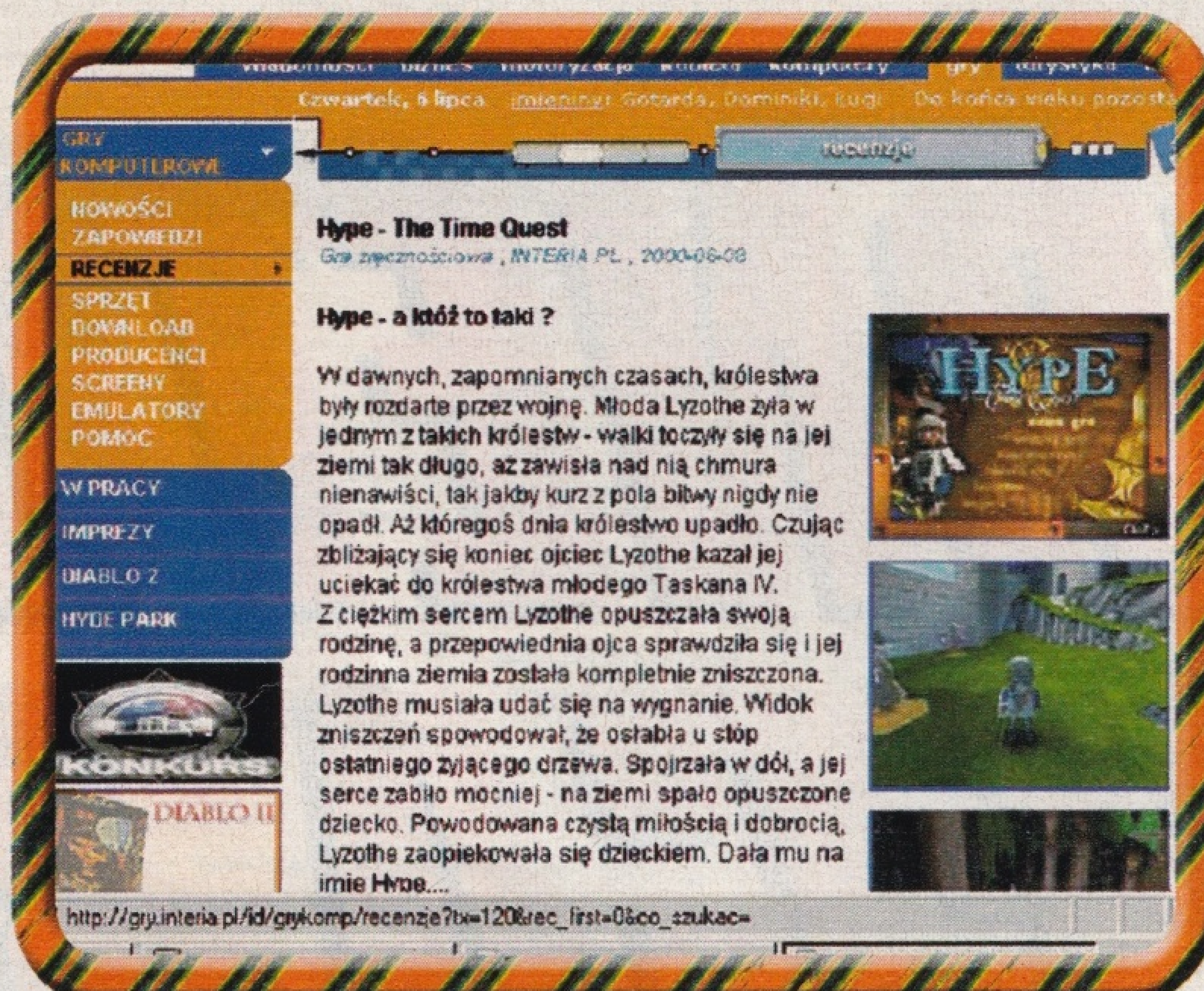
Gdzie warto zajrzeć?

■ **WYSZUKIWARKI**
- http://www.onet.pl
- http://www.wp.pl
- http://www.internetia.pl
- http://www.interia.pl
- http://www.excite.com
- http://www.hotbot.com
- http://www.infoseek.com

■ **PORTALE TEMATYCZNE**
- http://gry.interia.pl
- http://muzyka.yoyo.pl
- http://sport.yoyo.pl
- http://film.onet.pl
- http://kobieta.interia.pl

■ **DARMOWA POCZTA**
- http://mail.go2.pl
- http://poczta.wp.pl

■ **GDY MASZ WOLNY CZAS...**
- http://www.portal.pl
- http://www.arena.pl
- http://www.yoyo.pl



Również miłośnicy gier komputerowych znajdą w Sieci coś dla siebie: www.interia.pl



Korzystając z serwisów www.onet.pl możesz dowiedzieć się wszystkiego o filmach

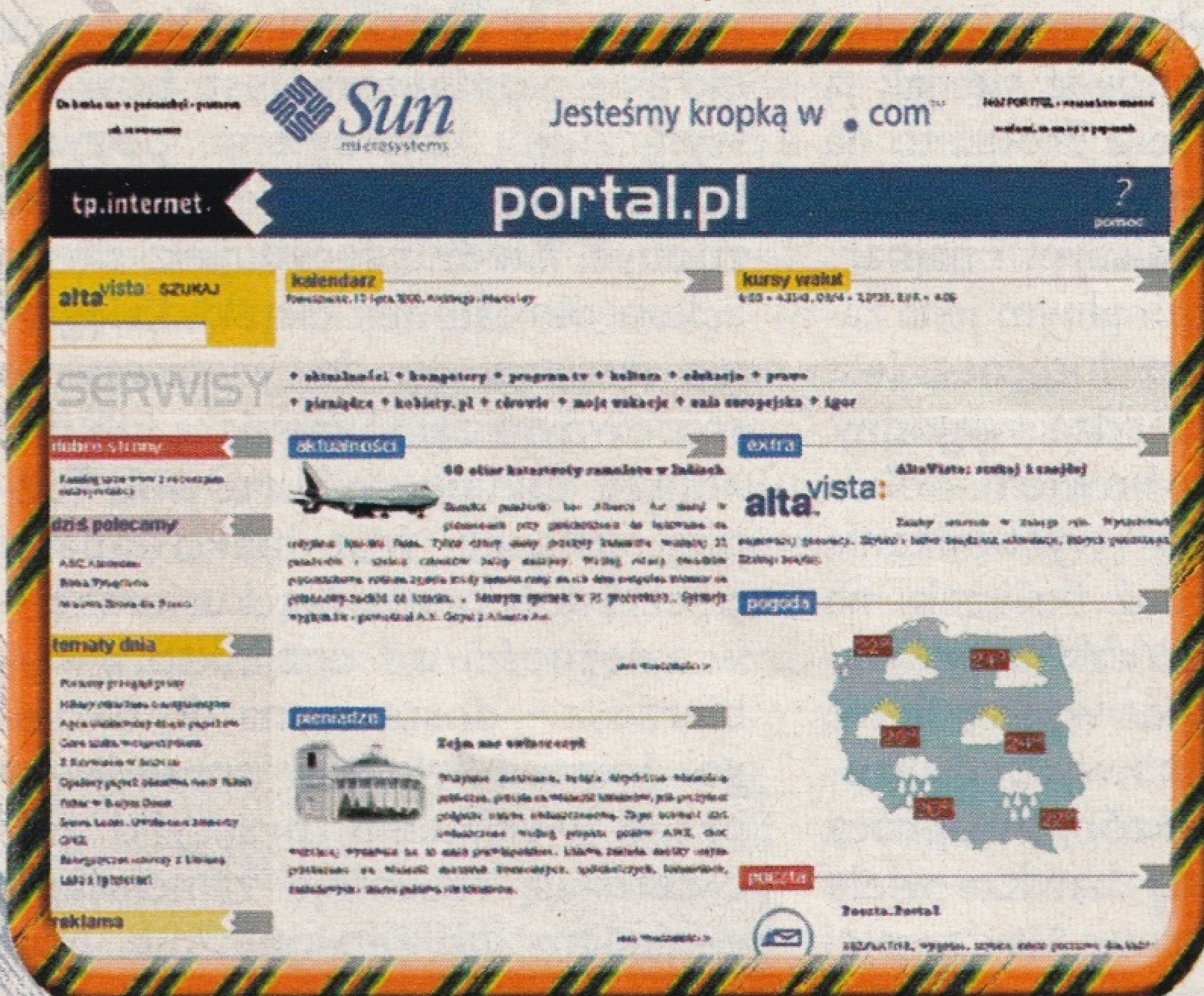


im po piętach. I tak: najnowsze wieści ze świata gier komputerowych znajdziesz na stronach Interii (**gry.interia.pl**) i Wirtualnej Polski (**gry.wp.pl**), z kolei miłośnicy sportu powinni zajrzeć pod adres **sport.yoyo.pl**. Yoyo ma również świetny serwis muzyczny, mogący konkurować jedynie z tym oferowanym przez Interię. Serwisy filmowe Wirtualnej Polski i Onet są co prawda niemal identyczne, znajdziesz jednak w Internecie działy tak niepowtarzalne, jak Psychozabawy (**onet.pl**), Unia Europejska (**portal.pl**), Dla Dzieci (**wp.pl**), Kobieta (**interia.pl**), Cytryna (**yoyo.pl**) czy Schizo (**xcom.pl**). Portal jest więc miejscem, z którego można wybrać się w niecodzienną podróż, a zarazem miejscem, które jest tak ciekawe, że nie chce się go opuszczać.

JAK GO WIDZĄ, TAK GO CENIĄ

Rywalizacja pomiędzy portalami nabiera coraz większego tempa. Po bannerach internetowych i ogłoszeniach prasowych przyszła już pora na telewizję, gdzie raz po raz pojawiają się reklamówki poszczególnych stron. Pozornie niewielki ruch panuje tam, gdzie powinien panować największy – na samych portalach. W końcu to od ich kształtu, jakości i oferowanych usług zależy to, czy dana strona przetrzyma próbę czasu, czy też ze wstydem zwinie żagle.

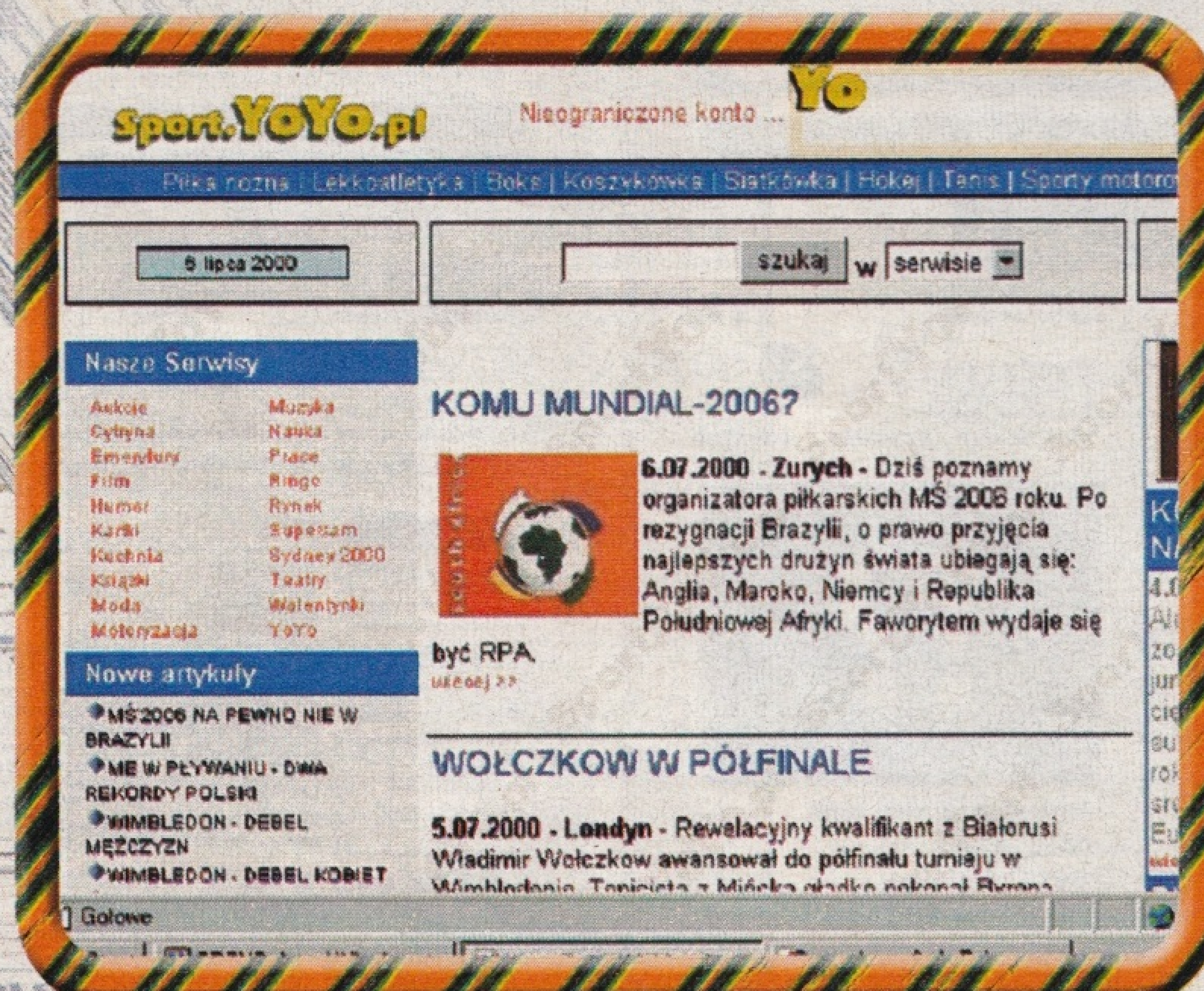
Onet.pl, uważany przez konkurencję za najsilniejszy portal, postawił na ilość. Jego strona główna po prostu pęka w szwach od informacji, co w sposób negatywny wpływa na jej przejrzystość. Wśród licznych podserwisów Onet.pl znajdują się jednak takie perełki, jak internetowe witryny magazynów „Machina" i „Polityka". **Wirtualna Polska** z kolei coraz bardziej upodabnia się do słynnego Yahoo. Jej strony są czytelne, jednak na grupach dyskusyjnych pokutuje opinia, iż właściciele WP zbyt dużo inwestują w reklamę, a zbyt mało w sam portal. Na Yahoo zapatrują się również twórcy Interii, będącej wspólną inwestycją radia RMF FM i komputerowej spółki ComArch. Za portal „z kłopotami" uchodzi **portal.pl**, który jest własnością Telekomunikacji Polskiej. Wśród internautów krążą maile nawołujące do bojkotu tej strony.



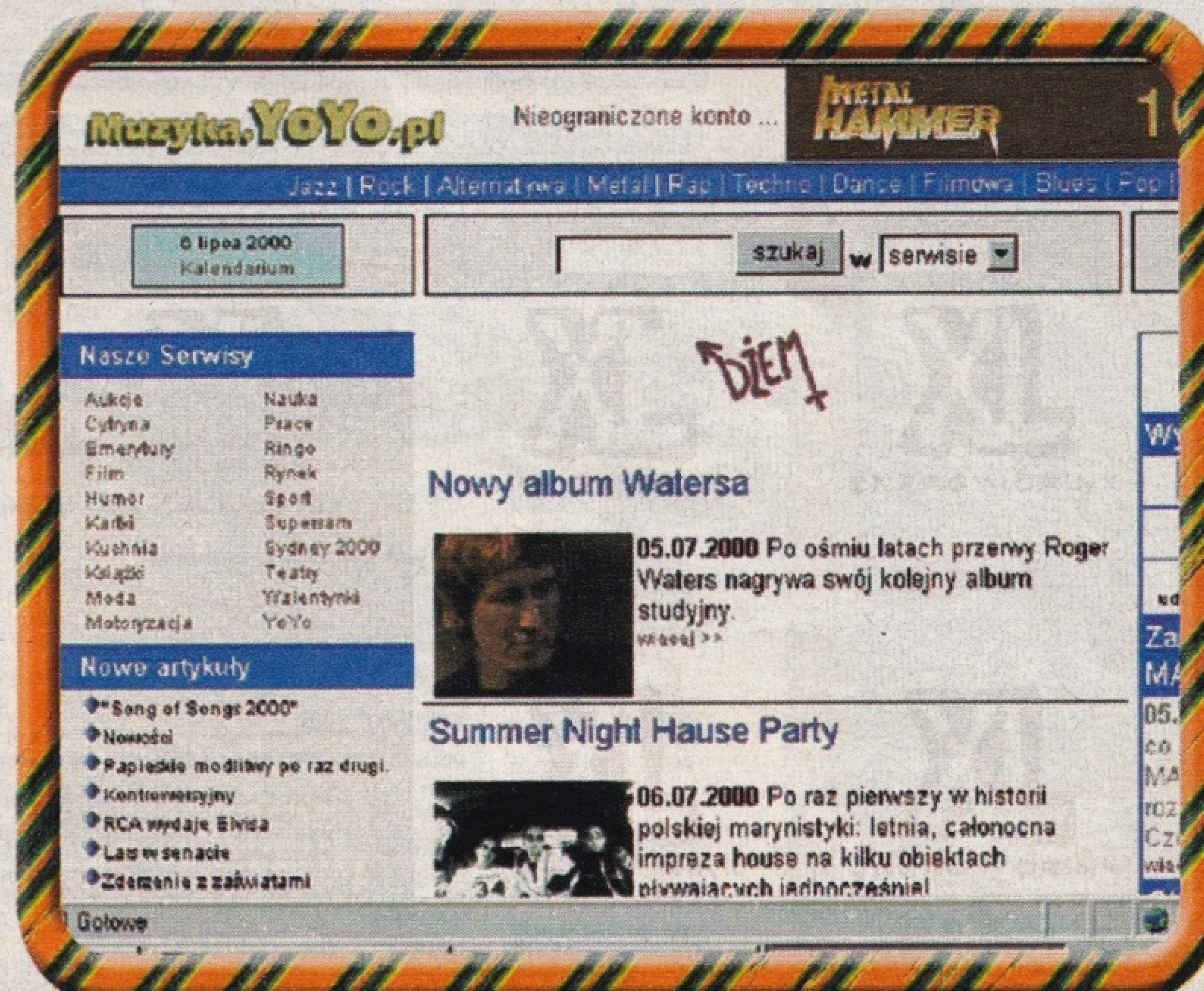
O stronach www.portal.pl można jedynie powiedzieć, że przypominają swojego właściciela – TP S.A.

Dość niecodzienną strategię obrali twórcy znanego ze współpracy z piosenkarką Kayah serwisu **Arena.pl**. Głównym magnesem przyciągającym doń użytkowników ma być wyszukiwarka. Serwisy tematyczne będą mieć znaczenie drugoplanowe, gdyż mają zagospodarowywać tylko niewielką część odwiedzających. Za portalem **Ahoj.pl** stoi Tomasz Raczek, doskonale znany dziennikarz telewizyjny, wielki miłośnik dobrych filmów. Chociaż strona ta lansowana była jako „niezwykła przystań", to jednak nie wyróżnia się na tle konkurencji. Najmłodszymi graczami portalowej sceny są z pewnością właściciele **GO2.pl**. Mają oni niewiele ponad 20 lat i stawiają na rozwój społeczności internetowych. Liczą, że zdobędą popularność dzięki dobrym kontom e-mail, darmowym gazetkom oraz rozbudowanemu forum dyskusyjnemu.

Która z tych strategii okaże się najlepsza, przekonasz się najwcześniej za kilka lat. Wtedy bowiem inwestorom zabraknie pieniędzy i zaczną liczyć się zyski. A te pojawiają się tam, gdzie chętnie przebywają internauci – na najlepszych portalach w Sieci.



Portal YoYo (www.yoyo.pl) oferuje wiele serwisów tematycznych, w tym sportowy



Również bardziej umuzykalnieni internauci znajdą tutaj coś dla siebie

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

INTERNETOWE KSIĘGARNIE

Wakacje to czas krótkich lub długich podróży, ale także okres, kiedy masz dużo wolnych chwil. Jednym z ciekawszych sposobów ich spędzania jest czytanie książek, zwłaszcza w zimne, deszczowe dni. W końcu pomiędzy wykonywaniem zadań w DIABLO warto odpocząć nad ciekawą lekturą

Kupiłabym jakąś książkę, ale nie chce mi się biegać po księgarniach...

Kiedy już wybierzesz książkę, musisz zastanowić się, jak ją zdobyć. Możesz zrobić to na wiele bardzo różnych sposobów, ale najnowocześniejszym i najbardziej niekonwencjonalnym jest zamówienie jej przez Internet. Jest to także sposób bardzo wygodny. Transakcji można bowiem dokonać bez potrzeby wychodzenia z domu. Sprzedaż książek na swoich stronach WWW prowadzi bardzo wiele wydawnictw, istnieje także sporo wyspecjalizowanych stron, na których oprócz książek oferuje się bardzo wiele różnych produktów. Na swojej stronie internetowej książki proponuje także krajowy potentat – EMPIK. Bogatej oferty mógłby pozazdrościć księgarniom internetowym niejeden sprzedawca. Wynika to z najważniejszej cechy wirtualnych sklepów – tak naprawdę to one... nie istnieją. Sieciowa księgarnia to zazwyczaj strona WWW, stosunkowo niewielkie biuro oraz kilku pracowników. Nie jest też potrzebny magazyn z książkami. Oferta na ekranie komputera jest bowiem wyłącznie katalogiem pozycji, które księgarnia może dla ciebie zdobyć. Kiedy zdecydujesz się na zakup określonej książki, księgarnia zwraca się do wydawcy ze stosownym zamówieniem lub dokonuje zakupu w hurtowni. Później książka jest pakowana i pocztą lub przesyłką kurierską – w zależności od opcji, którą wybierzesz – dostarczana do twojego domu. Niektórzy sprzedawcy przed wysłaniem przesyłki potwierdzają realizację zamówienia e–mailem lub telefonicznie. Dlatego zanim będziesz mógł cieszyć się zamówioną pozycją, może minąć trochę czasu. Składają się na to dwa elementy: czas realizacji, czyli ten, który potrzebny jest sklepowi na zdobycie zamówionej książki oraz czas dostawy, który zabiera poczcie lub firmie kurierskiej dostarczenie paczki do twojego domu. Dlatego jeśli zależy ci na bardzo szybkim otrzymaniu książki, bo np. jutro wyjeżdżasz na wakacje na Hawaje, sprawdź dokładnie, ile trwa realizacja zamówienia. Jeśli wydawnictwo znajduje się daleko od biura księgarni, to może okazać się, że nawet po skorzystaniu z usług firmy kurierskiej będziesz musiał poczekać na książkę kilka dni.

INFO

Adresy księgarni

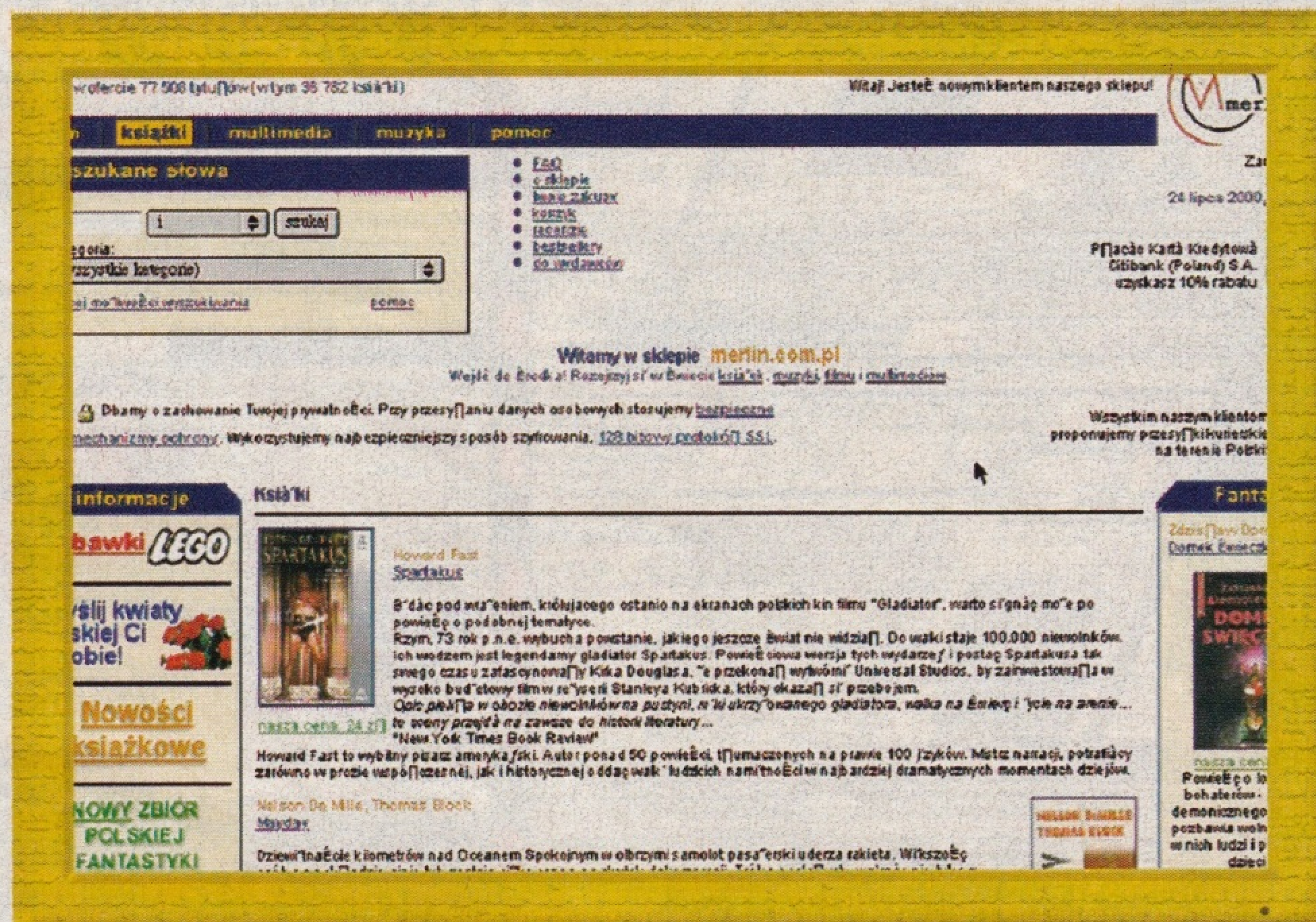
- www.empik.com.pl
- www.merlin.com.pl
- www.plj.com.pl/~plj
- www.akademickacz-wa.home.pl
- www.kmt.pl

Jak szukać książek?

- Duża część księgarni ma funkcję przeszukiwania zawartości swojego sklepu
- Jeśli nie możesz odszukać potrzebnego tytułu, spróbuj użyć wyszukiwarki WWW



EMPIK (www.empik.com) jest jedną z największych księgarni w Sieci



Również MERLIN (www.merlin.com.pl) to ciekawe miejsce dla internautów spragnionych książek i muzyki



Na tej stronie (www.plyty.com) można znaleźć bardzo wiele nowych i starych przebojów muzycznych, a także wiele różnych albumów płytowych



www.plj.com.pl/~plj – na stronie wydawnictwa PLJ znajdziesz bogatą ofertę książek informatycznych wraz z opisami



www.kmt.pl – w Internecie działają nawet księgarnie oferujące literaturę religijną. Pod tym adresem znajdziesz księgarnię św. Mateusza

W sklepach internetowych można płacić za zamówione towary na dwa sposoby: kartą kredytową lub przy odbiorze przesyłki. Mimo stosowania wielu ułatwień i zabezpieczeń, takich jak np. kodowanie danych, nadal najprościej i najbezpieczniej zapłacić listonoszowi, przy odbiorze paczki. Niestety, w ten sposób nie możesz zrobić komuś prezentu niespodzianki.

Zwroty

Jednym z mitów, dotyczących sklepów internetowych jest stwierdzenie, że po dokonaniu w nich zakupów nie można już nic zmienić ani dokonać żadnej reklamacji. To nieprawda. W większości księgarni internetowych, możesz, przy pomocy poczty elektronicznej lub telefonicznie, odwołać zlecenie, zanim zostanie zrealizowane. Jeśli rozmyślisz się zbyt późno i księgarnia zdąży już zrealizować złożone twoje zamówienie, a paczka znajduje się już w drodze, to do odwołania zlecenia wystarczy nie odbierać przesyłki z poczty. Niestety, w większości przypadków będzie to wymagało wizyty w urzędzie pocztowym i wypełnienia stosownego dokumentu, na podstawie którego poczta zwróci nadawcy nietkniętą paczkę. W przypadku zakupów w normalnej księgarni reklamacja jest stosunkowo prosta. Wymaga jedynie ponownego pójścia do tego samego sklepu. Reklamacje w sklepach internetowych są znacznie bardziej skomplikowane i niestety czasochłonne. Korzystając z usług takich księgarni (podobnie jak w przypadku innych sklepów wysyłkowych) możesz w ciągu siedmiu dni zwrócić otrzymaną przesyłkę bez potrzeby podawania jakiegokolwiek uzasadnienia. Musisz ją po prostu ponownie zapakować i odesłać na adres zwrotny księgarni, która musi zwrócić ci przekazem pocztowym wartość zamówionych książek. Niestety, zapłacisz dodatkowo za koszty odesłania przesyłki. Zwrot pieniędzy obejmie tylko i wyłącznie wartość książki, bez sumy, którą zapłaciłeś poczcie za dostarczenie paczki. Pamiętaj, że zwracana książka musi być w stanie nienaruszonym, bez żadnych śladów zużycia ani uszkodzeń powstałych z twojej winy. W przypadku otrzymania przesyłki, zawierającej egzemplarz wybrakowany lub uszkodzony należy ją od razu odesłać. Księgarnia musi przysłać ci egzemplarz wolny od wad lub w przypadku, kiedy nie – jeśli nie może go już zdobyć (np. z powodu wyczerpania nakładu) – powinna zaoferować inną książkę bądź zwrócić ci pieniądze.



INFO

Prawdziwe koszty

Księgarnie internetowe wabią promocjami oraz cenami prawie zawsze niższymi od tych w normalnym sklepie. Są one bowiem bardzo często oficjalnym przedstawicielstwem wydawnictwa (umieszczonym na jego stronie WWW) lub, w przypadku większych księgarni, dostają książki od firm wydawniczych, pomijając w ten sposób kilka hurtowni pośredniczących w normalnych transakcjach. Internetowe sklepy mają też o wiele mniejsze koszta, ich właściciel nie musi przecież utrzymywać dużego lokalu i zatrudniać wielu pracowników. Jednak całkowity koszt książki zamówionej przez Internet jest taki sam, jak kupionej w sklepie. Wpływa na to jeden czynnik – koszt przesyłki, który należy doliczyć do ceny każdej książki. EMPIK umożliwia wprawdzie zaoszczędzenie pieniędzy – oferuje opcje odbioru zamówionych książek, jeśli jednak i tak musisz iść do sklepu, to po co kupować za pośrednictwem Sieci? Jeśli zamierzasz zrobić większe zakupy, zwracaj uwagę na promocje – niektóre sklepy oferują darmową przesyłkę, jeśli koszt zakupów przekroczy określoną sumę! A jeśli lubisz skrupulatnie obliczać koszt każdego produktu, to nie zapomnij do ceny książki zamówionej przez Internet dodać opłaty za czas w nim spędzony...

Tekst: Krzysztof Adamczyk



www.akademickacz-wa.home.pl – tutaj znajdziesz głównie poważniejsze książki: podręczniki dla studentów ekonomii, zarządzania, prawa...

1001 SPOSOBÓW NA STAR WARS

Po ukazaniu się filmu TROOPERS nastała moda na amatorskie filmy, parodie znanych tytułów, teledyski i popisy animacji komputerowych. Jak na razie największym wzięciem wśród amatorów cieszą się Gwiezdne Wojny

Jeśli lubisz Gwiezdne Wojny, obejrzałeś je setki razy, przeczytałeś wszystkie możliwe publikacje na ten temat i ciągle ci mało, jedyną nadzieją na zaspokojenie twojego apetytu pozostaje Internet. I nie chodzi tu o oficjalną stronę filmów, czyli **www.starwars.com**. Informacji jest tam niewiele, nowości pojawiają się rzadko. Jeśli jednak poszukasz głębiej, to odkryjesz cały ocean plotek, nowinek i nieoficjalnych filmów stworzonych przez fanów.

Wędrówkę po gwiezdnowojennych stronach najlepiej zacząć od The Force.net **(www.theforce.net)**. Jest to największa i najbardziej profesjonalna strona. Czego tu nie ma... Bieżące informacje i pogłoski o tym, co nowego na planie EPIZODU II, analiza przecieków i odcedzanie informacji prawdopodobnych od zwykłych plotek. Do tego wszystkiego bardzo interesujący dział – Theater. Znajduje się tutaj cała galeria „funfilmów", czyli nieoficjalnych produkcji Gwiezdnych Wojen, stworzonych przez miłośników serii. Wszystkie tytuły zostały podzielone na krótkie filmiki i zwiastuny. Oprócz tego wprowadzono dział będący poradnikiem dla początkujących filmowców. Znajdują się tu wskazówki, jak wykonać kostiumy dla aktorów, zbroje szturmowców, w jaki sposób przygotować miecze świetlne czy jak za pomocą programu Photoshop stworzyć efekty specjalne w stylu tych z oryginalnych filmów Georga Lucasa. Jeśli chodzi o filmy zamieszczone w kategorii Short Films, to na uwagę zasługuje zwłaszcza zdobywca wielu nagród BOUNTY TRAIL, reżyserii Justina Dixa. Jest to opowieść o notorycznym łowcy nagród Bobie Fett i w znacznej mierze pastisz poświęconych mu komiksów. Innym hitem ostatnich tygodni jest DARK REDEMPTION, historia z Marą Jade w jednej z głównych ról.

Co ciekawe, niektóre z zamieszczonych tu filmów zdobyły nagrody na OFICJALNYM konkursie funfilmów, organizowanym przez LucasFilm (czyżby wreszcie George docenił swoich fanów?).

Innym bardzo ciekawym miejscem jest Fan Films Database **(www.fun-**

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy TOPWARE możecie wygrać grę GORKY 17. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kim jest Boba Fett?

INFO

ZRÓB WŁASNE GWIEZDNE WOJNY...

Jeśli zamierzasz nakręcić własny film, powinieneś zapoznać się z poradami fachowców. Jedna z najlepszych polskich stron poświęconych efektom specjalnym w filmach amatorskich to EFIX (www.efix.wokiss.wlkp.pl). Znajdziesz tu informacje, jak w prosty sposób możesz uzyskać ciekawe i bardzo przydatne w filmie efekty (np. efekt mieczy świetlnych, stanu nieważkości czy posługiwania się Mocą). Jeżeli chcesz zrobić porządny film, nawiązujący do gwiezdnej sagi, powinieneś zapoznać się z materiałami umieszczonymi na stronie www.whitearomor.com i www.jediacademy.com. Pierwsza strona jest w całości poświęcona tworzeniu perfekcyjnych zbroi szturmowców (dokładnie takich jak oryginały z filmu). Akademia Obi-Wana to z kolei skarbnica wiedzy o tworzeniu kostiumów.



WWW.theforce.net/theater – tutaj znajduje się ogromna biblioteka amatorskich filmów, zwiastunów i parodii gwiezdnej trylogii Lucasa



Strona główna Theforce. Tutaj znajdziesz przede wszystkim wiadomości z planu drugiego epizodu Gwiezdnych Wojen – wiele plotek i ploteczek

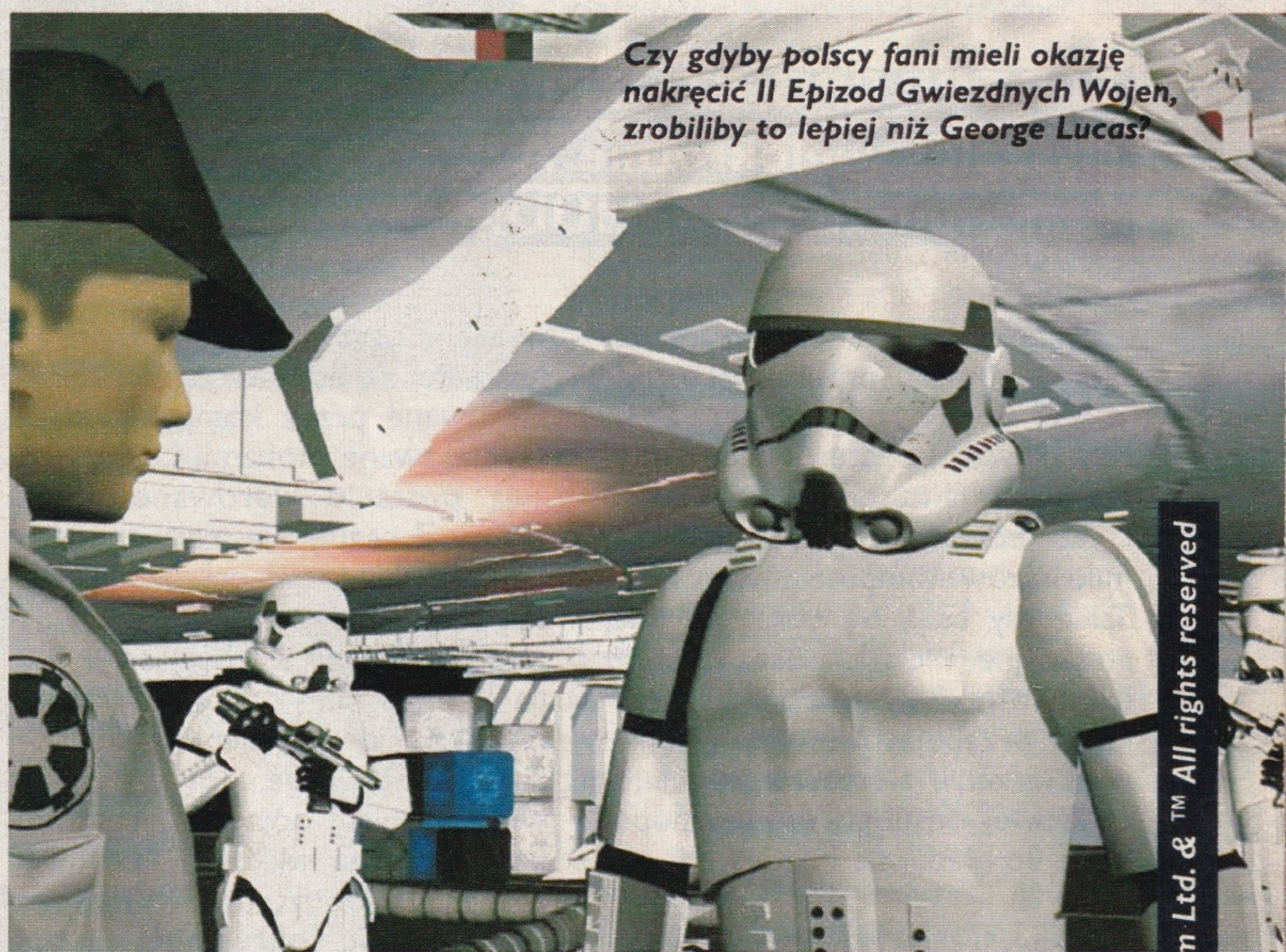
films.com). Jak sama nazwa wskazuje, jest to skarbnica amatorskich Star Wars. Znajdziesz tu działy: Filmy Ukończone, W Produkcji, Zwiastuny, Tylko Animacje, testy mieczy świetlnych, teledyski oraz wiele innych. Samych ukończonych filmów jest około sześćdziesięciu (oczywiście nie oczekuj wielkich produkcji, większość z tych tytułów ma od 2 do 20 minut). Filmy ułożone są alfabetycznie, a każdą pozycję zrecenzowano i oceniono w skali od 1 do 5, uwzględniając scenariusz, reżyserię, grę aktorską, profesjonalizm (lub jego brak) w wykonaniu kostiumów oraz efekty specjalne. Ponadto znajdziesz tutaj także Timeline, czyli chronologię świata Gwiezdnych Wojen, uwzględniającą wszystkie produkcje fanów.

Kolejną z większych stron poświęconych Gwiezdnym Wojnom i twórczości fanów jest Force Flicks **(www.forceflics.com)**. Tutaj również można znaleźć kilkadziesiąt tytułów. Są to przede wszystkim krótkie filmy, parodie i animacje, wykonane zarówno techniką komputerową jak i tradycyjną. Na uwagę zasługuje z pewnością TROOPER CLERKS, czyli znani SPRZEDAWCY ze Szturmowcami w rolach głównych. Na razie na stronie zamieszczono tylko zwiastun tego filmu, ale wszyscy oczekują go z niecierpliwością.

Są także i polskie strony poświęcone uniwersum Star Wars (wymienienie samych adresów mogło by zająć cały numer CLICKA), a także strony naszych rodowitych fanów – filmowców. Jedna z nich to grupa E XIII **(www.e13.xcom.pl)**, czyli ludzie tworzący uwaga, uwaga... trzynasty epizod Gwiezdnych Wojen. Na ich stronie można znaleźć zdjęcia z filmu, który właśnie znajduje się w produkcji, a także jego fragmenty i zwiastuny. Jeśli chodzi o twórczość grupy E13, to może poziom ich gry aktorskiej i zdolności reżyserskich nie powala na kolana, ale efekty komputerowe są NAPRAWDĘ dobre.

Inną niezależną grupą filmową są Cool Animaniacs **(www.szczecin.tpsa.pl/coolanimaniacs)**. Ci panowie skoncentrowali się przede wszystkim na efektach komputerowych. Ich filmy – REBEL HEROES i powstający właśnie SHOWDAWN ON NAR-SHADA, są w pełni animowane. Efekty tworzone przez tych „amatorów" są miłym zaskoczeniem dla każdego miłośnika zarówno filmów jak i gier. To co prezentują na swojej stronie na głowę bije wszystkie krajowe gry na PC, nie mówiąc już o efektach komputerowych w polskich filmach.

Oczywiście nie są to wszystkie strony o tej tematyce (to raczej czubek góry lodowej). Oprócz miejsc poświęconych tylko twórczości spod znaku Star Wars można w Necie znaleźć także sporo stron o samym filmie i poradników w stylu „jak za pomocą kamery VHS i domowego PC zrobić prawdziwy przebój". Ale to już temat na inny artykuł.



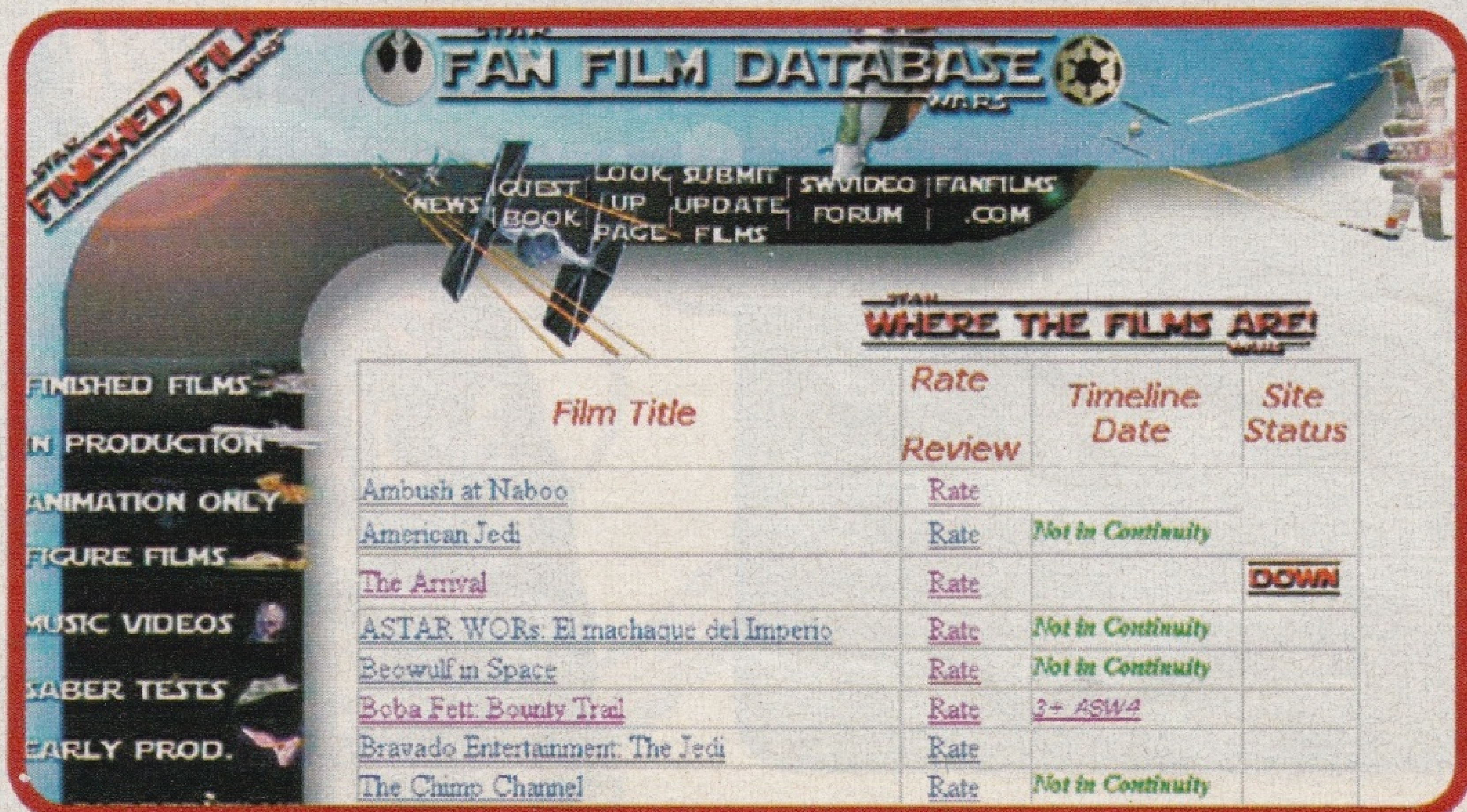
Czy gdyby polscy fani mieli okazję nakręcić II Epizod Gwiezdnych Wojen, zrobiliby to lepiej niż George Lucas?



Szkoda, że w żadnej polskiej grze nie można zobaczyć takiej wspaniałej grafiki...



II Epizod? A może nowa gra LucasArts? Wcale nie! To twórczość polskiej grupy Cool Animaniacs!



Film Title	Rate Review	Timeline Date	Site Status
Ambush at Naboo	Rate		
American Jedi	Rate	Not in Continuity	
The Arrival	Rate		DOWN
ASTAR WORs: El machaque del Imperio	Rate	Not in Continuity	
Beowulf in Space	Rate	Not in Continuity	
Boba Fett: Bounty Trial	Rate	3+ ASWA	
Bravado Entertainment: The Jedi	Rate		
The Chimp Channel	Rate	Not in Continuity	

Fan Film Database – uporządkowany katalog amatorskich filmów miłośników gwiezdnej sagi. Każdy film został zrecenzowany

M@udy

FPP, TPP, RPG, RTS i RPS to skróty, o których z pewnością słyszałeś wielokrotnie. A czy wiesz, co oznacza dziwne i tajemnicze słowo MUD?

Mroczne lochy, tajemnicze labirynty, przerażające potwory i dziesiątki odważnych bohaterów, przemierzających fantastyczne światy to chleb powszedni dla wszystkich miłośników komputerowych RPG. Takie gry stają się coraz bardziej atrakcyjne i ciągle rosną zastępy ich miłośników. Bardzo ładna grafika w przebojach z tego gatunku w połączeniu z trybem gry wieloosobowej odsunęła w cień popularne do niedawna MUD-y.

LOCHY? POTWORY?

Słowo MUD pochodzi od angielkiego „Multi User Dungeon", które tłumaczy się jako „Lochy dla Wielu Użytkowników". Tym mianem określany jest gatunek tekstowych gier sieciowych, które rozwijają się już od blisko 20 lat. MUD-y to po prostu wirtualne światy, przypominające krainy znane z gier RPG i częstokroć wzorowane na tych samych systemach fabularnych (np. AD&D, Star Wars). Zostały stworzone przez wszechmogących bogów, znanych też jako immo, zaś zaludniają je sterowane przez komputer straszydła, zwane mobami. Obok nich żyją postacie kierowane przez graczy. Z reguły nie mają one jednego konkretnego celu – nie muszą uratować królestwa czy zabić złego rogacza, ukrywającego się na samym dnie lochów. Ich zadaniem jest doskonalenie swej postaci, zdobywanie doświadczenia w krwawych bojach z mobami bądź poprzez wykonywanie misji znanych z tradycyjnych RPG-ów. Po zebraniu określonej liczby punktów doświadczenia postać awansuje na kolejny poziom, gdzie czekają na nią nowe umiejętności i trudniejsze wyzwania. W ostateczności, po wielu godzinach spędzonych przed komputerem, można stać się immo i zostać zaproszonym przez autorów MUD-a do pracy nad stworzonym przez nich światem. MUD-y zyskały popularność, gdyż obok przyjemności płynącej z grania oferowały możliwość rozmowy z pozostałymi uczestnikami zabawy, podobnie jak ma to miejsce na IRC-u. Wielu ludzi poznało się i zaprzyjaźniło właśnie w ten sposób! Dziś na całym świecie istnieje grubo ponad setka MUD-ów. Większość z nich wykorzystuje język angielski, jednak istnieją światy korzystające z innych języków, w tym i polskiego. W ostatnich latach niektórzy programiści usiłują stworzyć MUD-y czysto komercyjne, korzystające z graficznych możliwości współczesnych pecetów. **Za najlepsze z nich uchodzą „Meridian 69", „Ultima Online" oraz „Demise", stanowiący nieformalną kontynuację świetnego programu „Mordor".**

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę PLANESCAPE: TORMENT! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Wymień tytuły przynajmniej 2 polskich gier fabularnych (książkowych).



W Europie Zachodniej i USA MUD-ów jest znacznie więcej niż w Polsce i oferują one większą liczbę światów



TIME GATE – popularny polski MUD dla wytrwałych poszukiwaczy przygód

INFO
MUDY

Arkadia – telnet 195.82.182.76 23
Chicken's Den – telnet snack.p.lodz.pl 7000
Cygnus Division – telnet 150.254.29.129 4444
LAC – telnet 195.116.162.18 4000
Mystic Adventure – telnet mystic-adventure.org 4000
Studnia Dusz – telnet studnia.mud.pl 4000
Ten Towers – telnet 157.158.12.30 4050
TimeGate – telnet zskl.p.lodz.pl 7000

CHCĘ ZAGRAĆ!

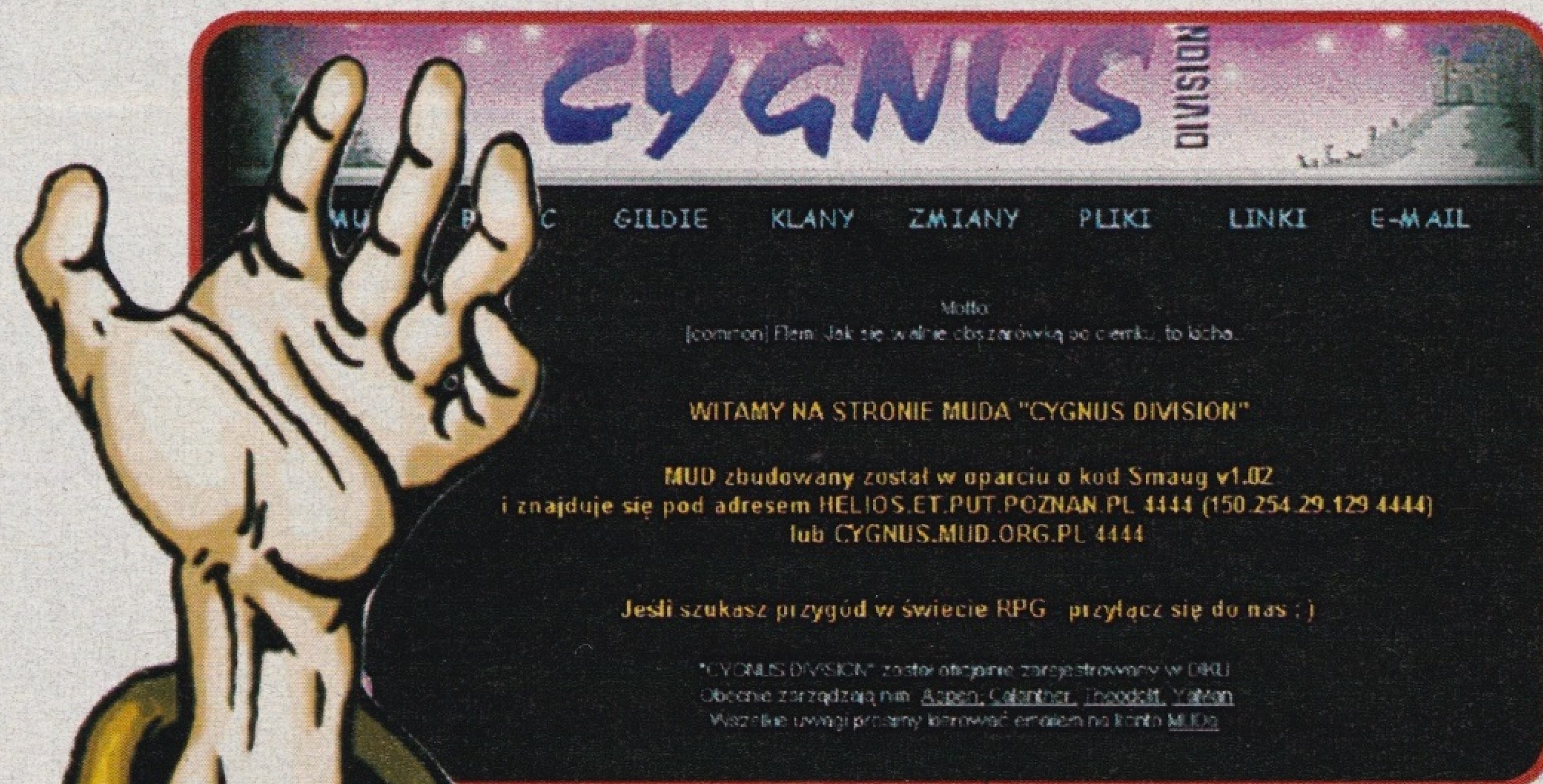
Najlepsze krajowe MUD-y to Arkadia (telnet://195.82.182.76:23) oraz Studnia Dusz (telnet://studnia.mud.pl:4000) i właśnie od nich najlepiej zacząć swoją internetową przygodę. Niezbędny do tego będzie program typu Telnet lub dowolny klient MUD-a, który umożliwi ci połączenie się z serwerem obsługującym dany świat.

Pierwszą wizytę zacznij od zarejestrowania się i stworzenia postaci. Jest to bardzo proste – wystarczy dokładnie czytać, a następnie wykonywać pojawiające się na ekranie polecenia. Z reguły wystarczy podać swój adres e-mail, na który komputer prześle tajne hasło, po czym wybrać imię bohatera, jego rasę i cechy charakterystyczne. Później rozpoczyna się zabawa.

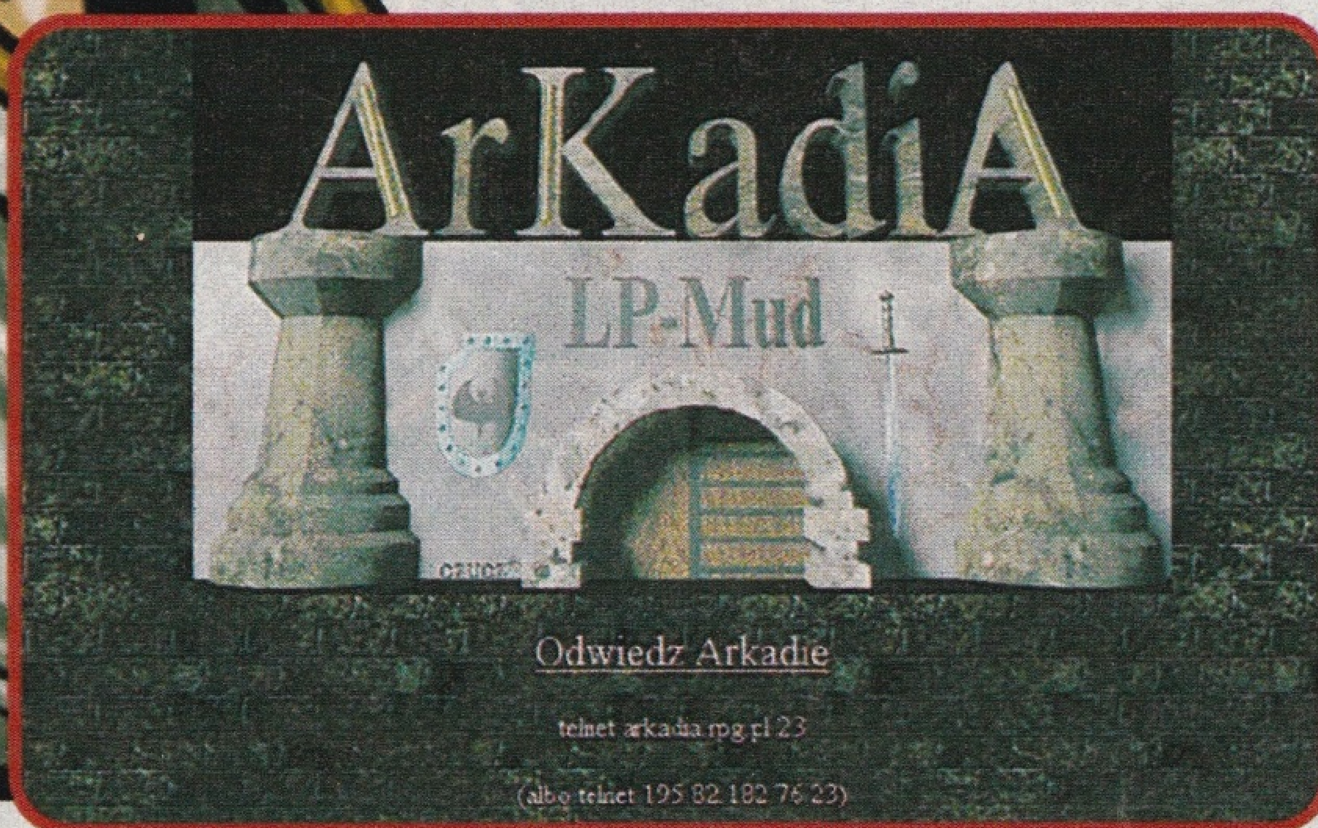
Na początku poczujesz się zagubiony. Komputer, zamiast wyświetlać trójwymiarową grafikę, zaoferuje ci opisy miejsc, do których trafisz. Nie będziesz mógł korzystać z intuicyjnego systemu sterowania myszką – zostaniesz zmuszony do wstukiwania na klawiaturze komend, których jeszcze nie znasz. Na szczęście większość z nich jest oczywista („północ", „południe", „wschód", „zachód", „?") i doskonale opisana na internetowych stronach poświęconych danemu MUD-owi. Warto je odwiedzić przed rozpoczęciem rozgrywki – dzięki temu poznasz historię świata, rasy bohaterów i ludzi, których już niedługo spotkasz. Z czasem poczujesz się na MUD-zie jak u siebie w domu. Nauczysz się zasad rządzących światem, poznasz jego mieszkańców, zabijesz pierwsze potwory. Wówczas codzienna wizyta w lochu stanie się dla ciebie olbrzymią przyjemnością, a kto wie, czy nie zgubnym nałogiem. Trzeba być tylko cierpliwym, bo początki są trudne!

ZAKAZANE I WSKAZANE

Zanim po przeczytaniu tego artykułu rzucisz się w wir mudowania, powinieneś zapamiętać parę wskazówek. W świecie MUD-ów istnieją pewne reguły, których nie wolno łamać zwykłym graczom. Przede wszystkim zabronione jest granie więcej niż jedną postacią. Nie wolno też podpowiadać zaprzyjaźnionym MUD-owiczom, jak ukończyć pojawiające się w grze zadania. Nie można przeklinać, dokuczać innym i atakować ich bez przyczyny, wreszcie wykorzystywać błędów w grze. Ponadto gracze mają obowiązek wczuwania się w odgrywane role. Oznacza to, że nie powinni zachowywać się nienaturalnie bądź stosować imion nie pasujących do konwencji (np. smok Józek).

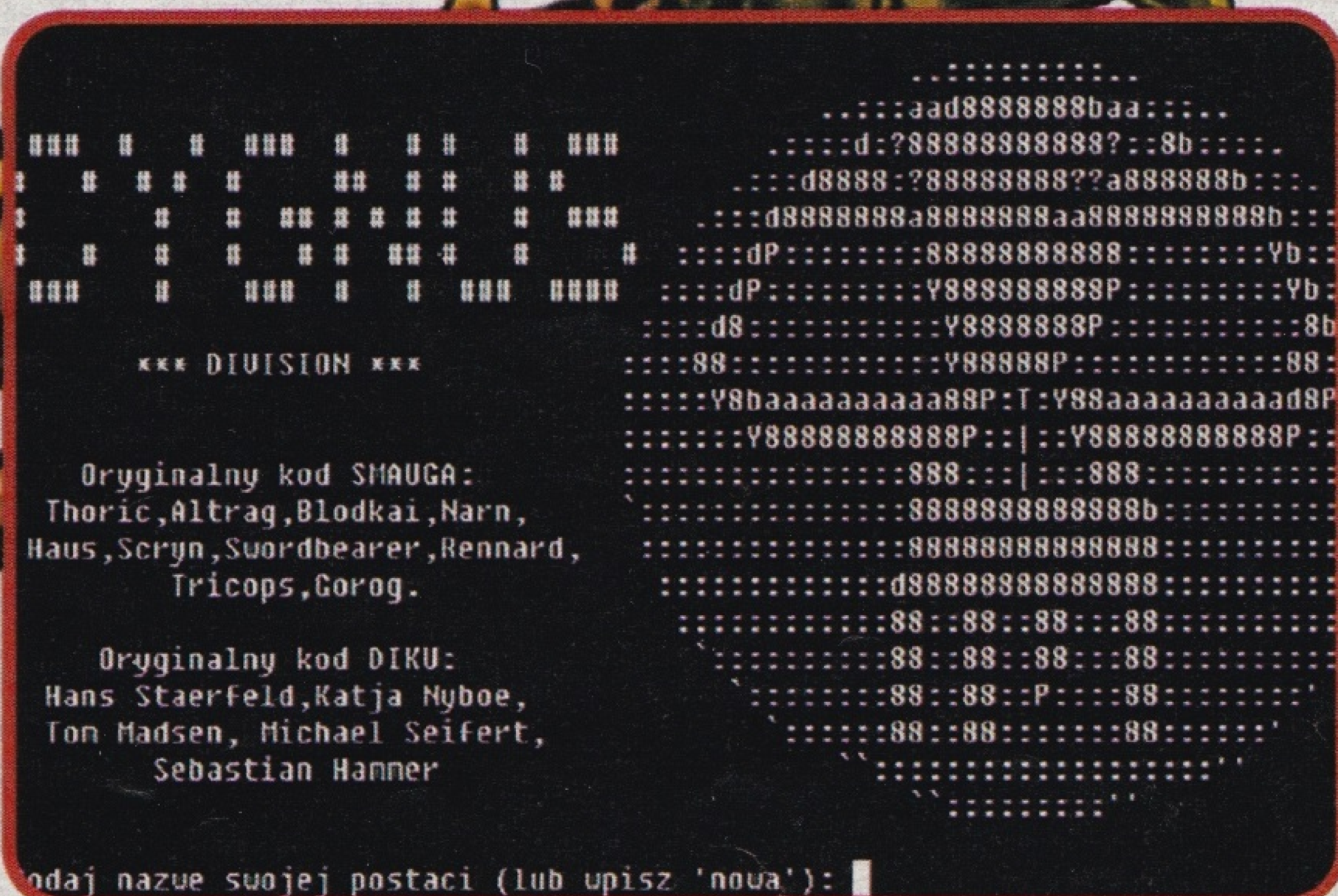


Polskie MUD-y w zasadzie nie różnią się od zachodnich



Arkadia – ciekawy MUD, który oferuje wiele godzin niezwykłej zabawy

Czy marzyłeś, żeby kiedyś zostać bohaterem? Jeśli tak, to spróbuj zagrać w MUD-a



Cygnus to najstarszy z polskich MUD-ów. Jest niezwykle popularny

INFO
INTERNET

pl.rec.gry.mud – internetowa grupa dyskusyjna poświęcona MUD–om. Możesz tutaj zaczerpnąć informacje o lochach oraz uzyskać cenną pomoc.
http://snack.p.lodz.pl/~cd/ – anglojęzyczna strona o systemie Chicken's Den, jego historii i tworzeniu postaci.
http://www.cygnus.prv.pl/ – Cygnus to jeden z popularniejszych i najstarszych MUD–ów w Polsce. Na stronie znajdziesz jego szczegółową historię, opisy postaci, zasad i reguł rządzących grą
http://www.et.put.poznan.pl/~mud/ – strona o Cygnus Division
http://www.amw.net.pl/igp/mud/ – strona dla początkujących, zawiera podstawowe informacje dotyczące MUD–ów, opis najpopularniejszych ras, współczynników, a także adresy najpopularniejszych lochów w Polsce
http://www.studnia.mud.pl/ – bardzo ładna strona, poświęcona Studni Dusz. Zawiera podstawowe informacje o świecie, bogach, a także relacje ze zjazdów graczy

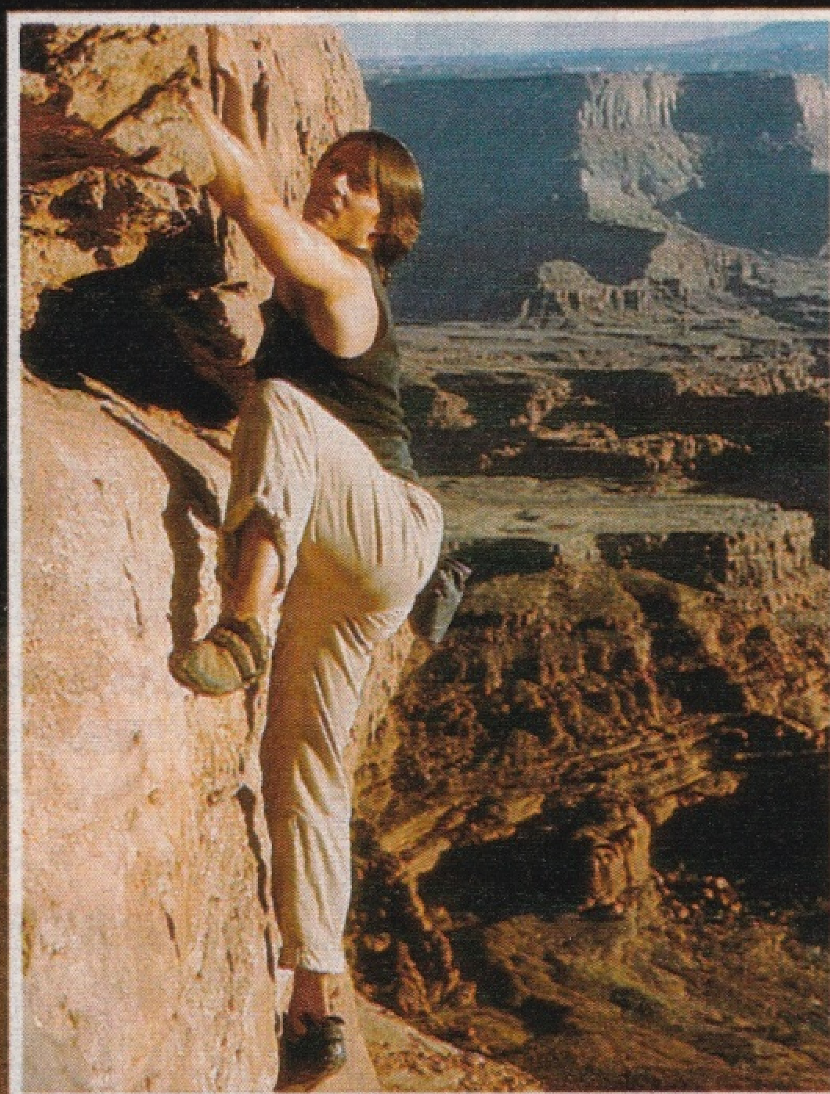
Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD-PROJEKT możecie wygrać grę DEVIL INSIDE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Wymień 3 filmy, w których wystąpił Tom Cruise.



Jak zwykle w filmie nie zabraknie pięknej i zdolnej kobiety



Film akcji nie obejdzie się też bez scen mrożących krew w żyłach



Dokąd tym razem wybierze się bohater? Czy znowu do siedziby FBI?

M:I-2

Mission: Impossible 2

Honorarium Toma Cruise'a było bardzo wysokie. Lecz z pewnością to dobrze wydane pieniądze. Jego obecność niemalże gwarantuje sukces

Dzień dobry państwu. Nazywam się Hunt. Ethan Hunt. Usłyszeliście dobrze. Hunt, a nie Bond

Początki MISSION: IMPOSSIBLE sięgają przełomu lat 60. i 70., kiedy to amerykański kanał telewizyjny CBS rozpoczął emisję przebojowego serialu kryminalnego pod tym właśnie tytułem. Oglądał go wówczas maleńki chłopiec o ciemnych włosach i pogodnym uśmiechu. I choć ćwierć wieku później był już gwiazdą światowego formatu, to nigdy nie zapominał o swej młodzieńczej miłości.

Nikt inny, jak tylko sam Tom Cruise przekonał producenta Michaela Dovena, by ten wyraził zgodę na realizację kinowej wersji serialu. Cruise walczył jak lew, żeby znalazły się pieniądze, za kamerą stanął Brian De Palma, a przed kamerą – Jean Reno („Leon Zawodowiec") i Ving Rhames („Con Air", „Pulp Fiction"). Ba, aktor założył nawet wraz z Paulą Wagner prywatną firmę produkcyjną, byle tylko jego ukochany MISSION: IMPOSSIBLE trafił na ekrany. I udało mu się. Film przyniósł ponad 300 milionów dolarów czystego zysku. Jego kontynuację nazwano w Hollywood „koniecznością".

Scenariusz MISSION: IMPOSSIBLE 2 jest odpowiedzią na uczłowieczenie Jamesa Bonda, który w swym ostatnim filmie („Świat to za mało") zakochuje się w niewłaściwej kobiecie, a na dodatek łamie rękę. Ethan Hunt również poznaje smak miłości i, podobnie jak Bond, miewa pecha. Mimo to musi wypełnić niemożliwą do wykonania misję; powstrzymać groźnego przestępcę, nim ten zrealizuje swój zbrodniczy plan. Całe szczęście, że leciwy geniusz komputerowy (Ving Rhames) i urocza złodziejka (Thandie Newton) przez cały czas będą mu pomagać.

Nad filmem pracowała międzynarodowa obsada. Reżyserem został John Woo, który wychował się w Hong–Kongu i tam nakręcił swoje pierwsze obrazy (w jednym z nich debiutował słynny Jackie Chan). Główną rolę kobiecą zagrała angielska aktorka Thandie Newton, o której Paula Wagner powiedziała, że jest pierwszą dziewczyną nowego milenium. Jej partnerem był Dougray Scott, Szkot znany z katastroficznego „Dnia zagłady". W istocie dla filmu postaci wcielili się również Richard Roburgh z Australii i Rade Sherbedgia z Jugosławii. Na planie wszyscy posługiwali się językiem angielskim.

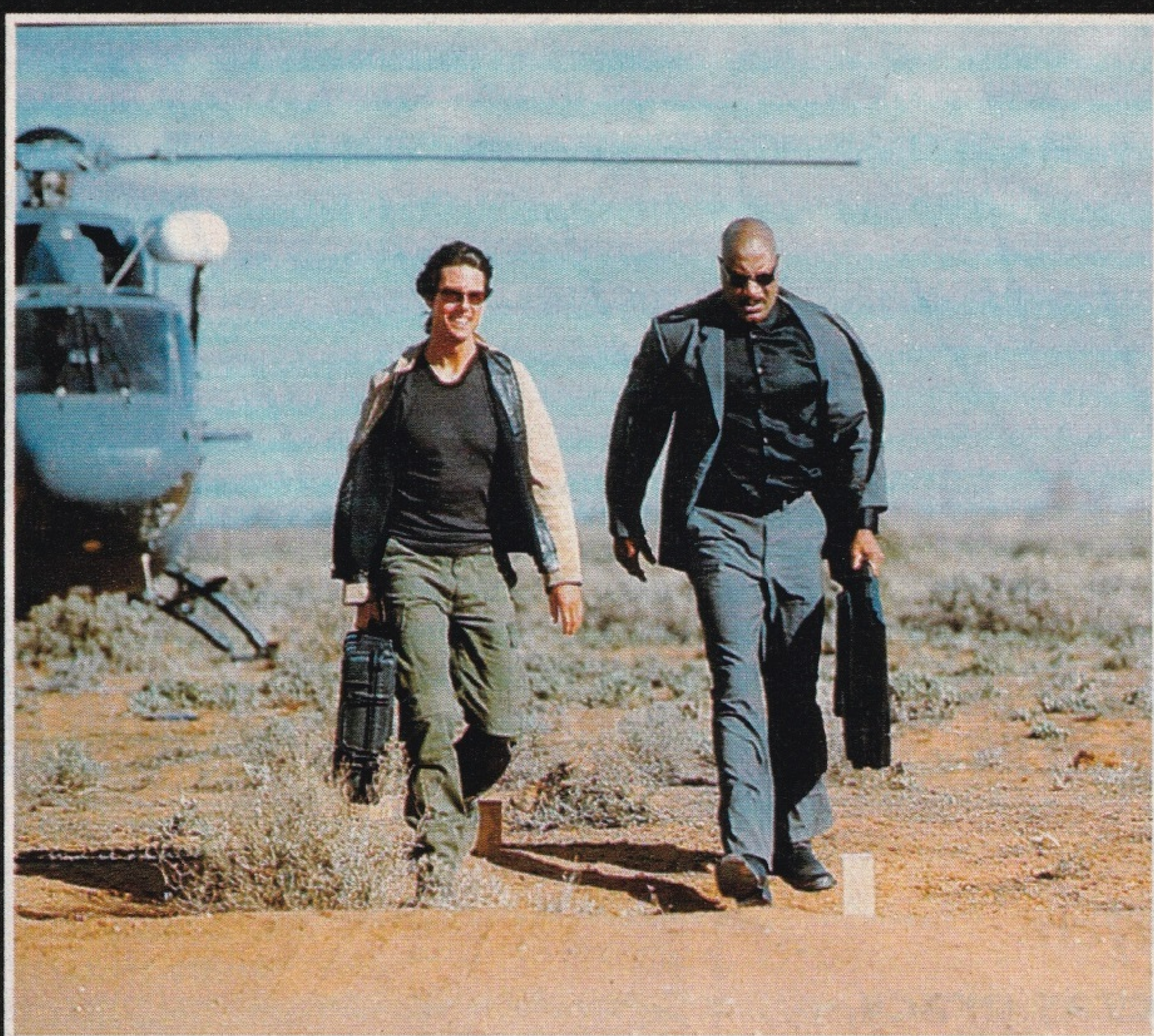
Rozpoczęte wiosną 1999 roku zdjęcia przebiegały bez problemów, jeżeli nie liczyć przeprawy z jednym z australijskich biur podróży, które dowiedziawszy się, gdzie film będzie kręcony, wykorzystało go jako atrakcję turystyczną. Amerykańska premiera MISSION: IMPOSSIBLE 2 odbyła się wiosną tego roku, a towarzysząca jej płyta z najnowszymi nagraniami Metalliki, Limp Bizkit, Foo Fighters i Rob Zombie odniosła spory sukces w lokalnych rozgłośniach radiowych.

AKTOR

Dawniej takich ludzi określano mianem „człowieka–orkiestry" – robili bowiem wszystko, co do nich należało, a nawet jeszcze więcej. Tom Cru-



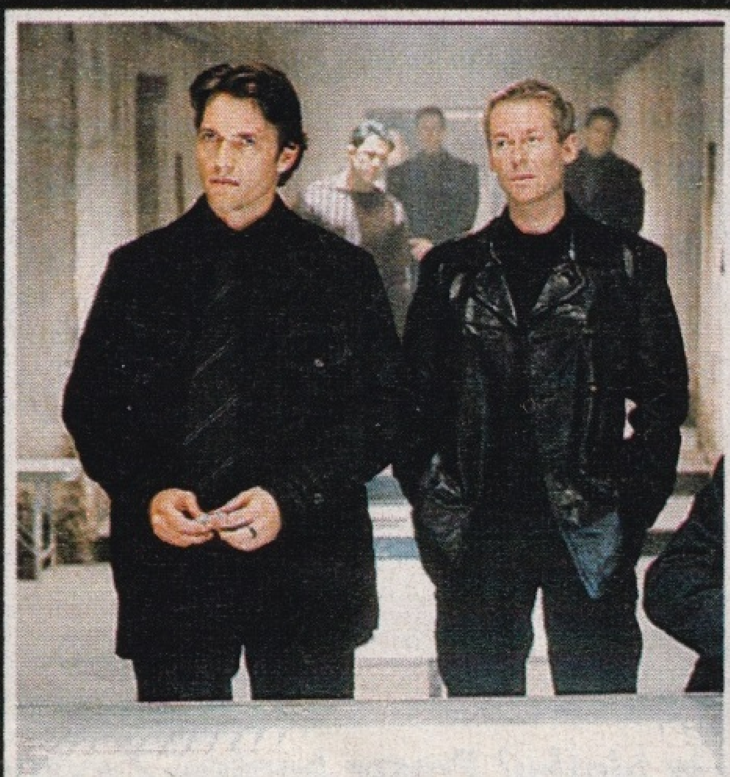
Superbohater Hunt musi powstrzymać groźnego przestępcę



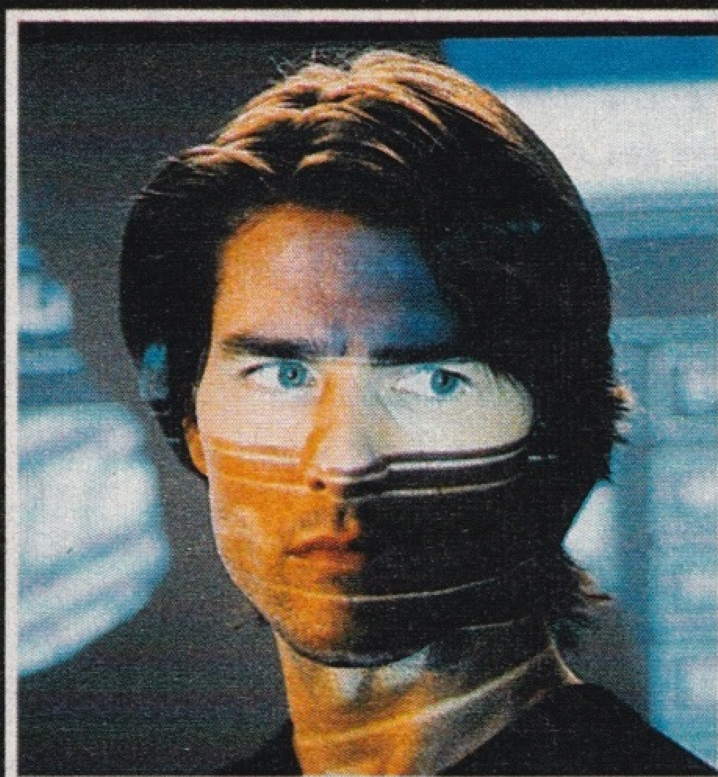
Tymczasem Sean i Luther (czyli ci źli, wredni faceci) zdobyli bardzo groźnego wirusa i teraz chcą go korzystnie sprzedać...



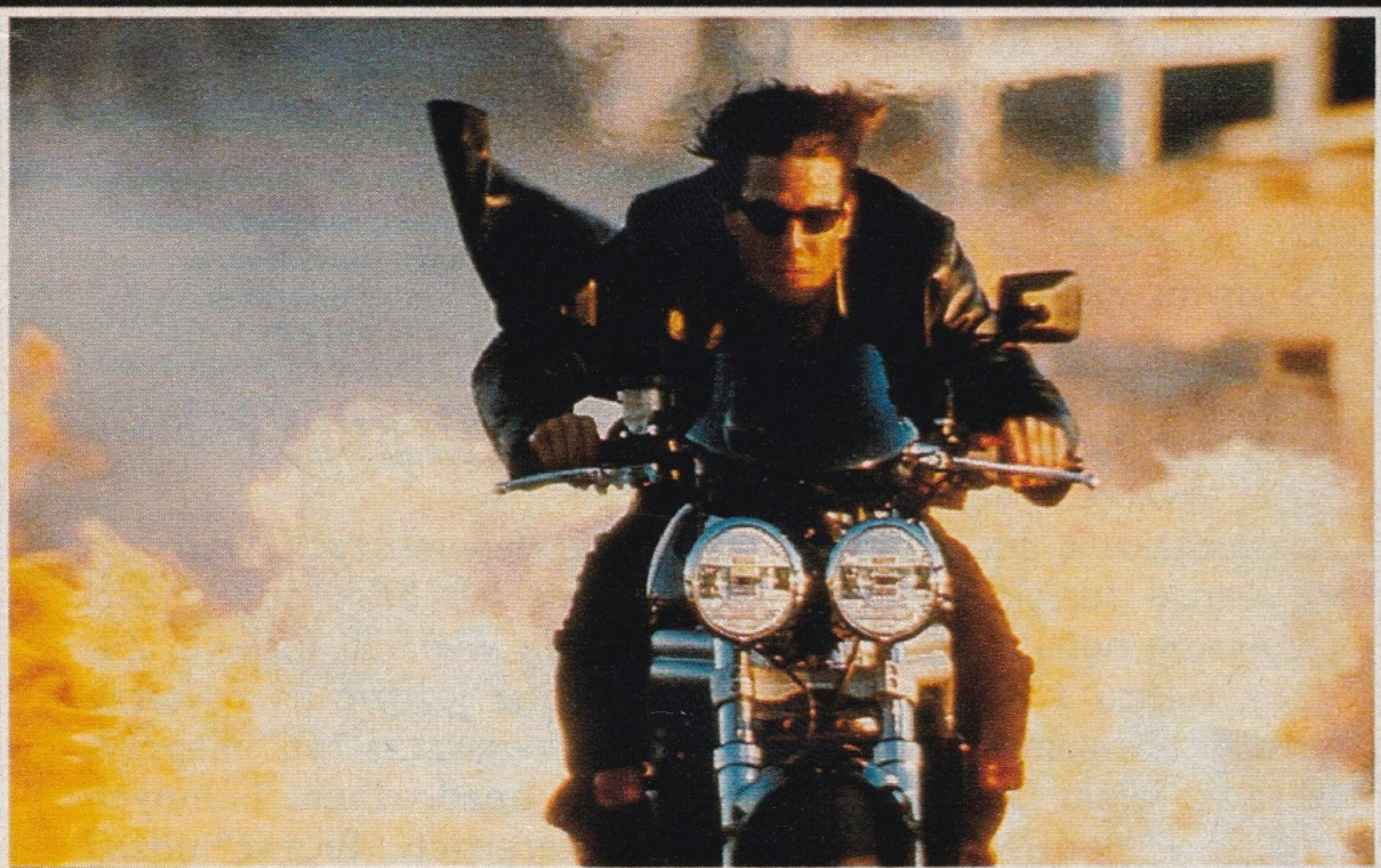
Szukają ludzi, którzy chcieliby kupić bakterie za pieniądze...



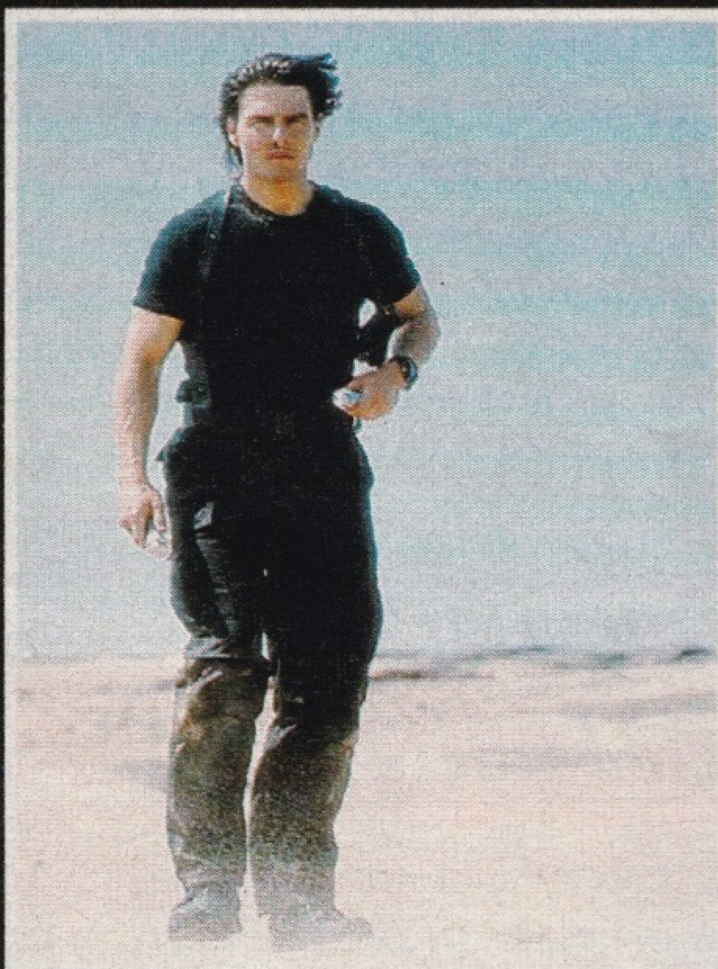
Kto da więcej? Bardzo dobre bakterie, jeszcze nie używane...



Hunt szykuje się do akcji. Ktoś musi powstrzymać szaleńców



Hunt uwielbia ryzyko. Jedzie tak szybko i do tego bez kasku...



Czarny charakter uciekł przed Tomem aż do Australii



Nyah będzie pomagała Huntowi w wykonaniu tego co niewykonalne... jakie to romantyczne

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Zdjęcia: UIP-ITI, więcej informacji o filmie znajdziesz pod adresem http://www.missionimpossible.com

ise nie tylko zagrał i wyprodukował MISSION: IMPOSSIBLE 2, ale i wziął udział w realizacji wszystkich scen wymagających wysokiej sprawności fizycznej. Sam wspinał się po niemal pionowej skale, pędził motocyklem na złamanie karku i zderzał się z jadącym z naprzeciwka profesjonalnym kaskaderem. Reżyser John Woo przyznaje, że bał się o życie gwiazdora. „To było straszne. Widziałem Toma wiszącego na skalistej ścianie i helikopter, który niemalże go dotykał. Wystarczyłby jeden błąd pilota...".

Filmem MISSION: IMPOSSIBLE 2 Tom Cruise udowodnił, że wciąż jest aktorem gwarantującym olbrzymie zyski. W latach 90. wystąpił w pięciu filmach, z których każdy przyniósł producentom ponad 100 milionów dolarów dochodu. Dopiero jego artystyczne projekty, takie jak „Oczy szeroko zamknięte" czy „Magnolia", okazały się finansowym fiaskiem. Za swoje najlepsze przedsięwzięcia aktor uważa „Top Gun", „Urodzonego 4 lipca", „Ludzi honoru" i „Rain Man". Dodajmy do tego jeszcze „Wywiad z wampirem".

GRA

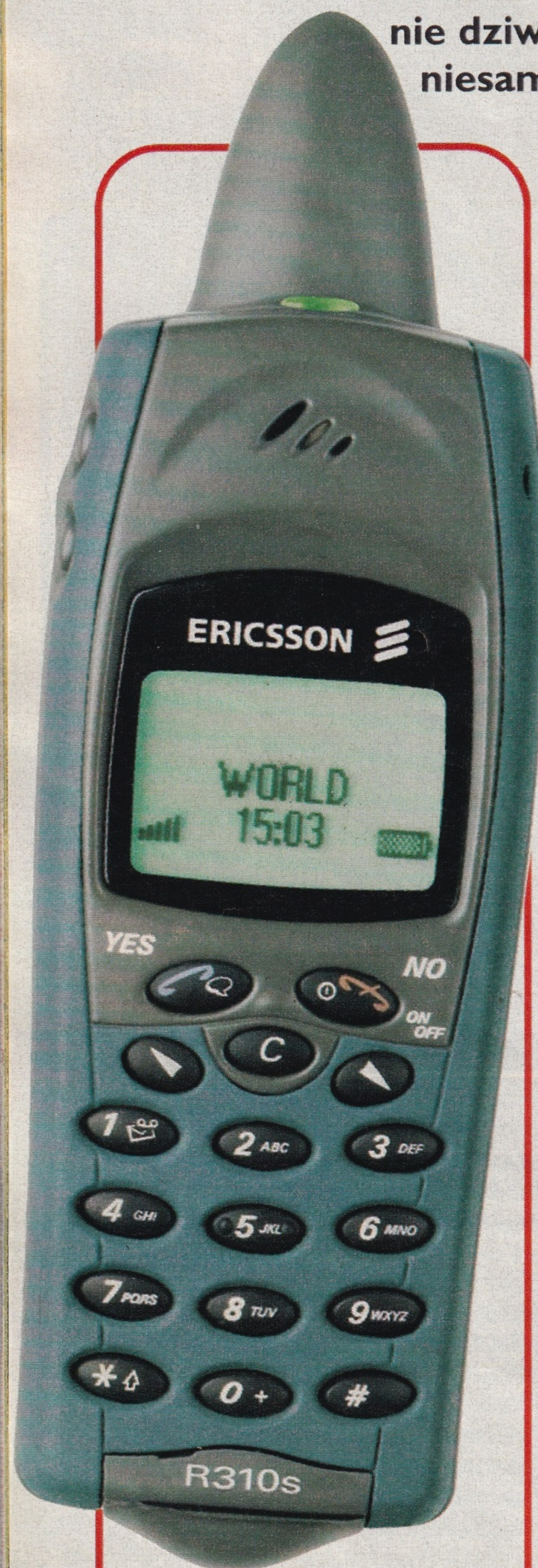
Olbrzymi sukces pierwszej części filmu MISSION: IMPOSSIBLE oraz rekordowa sprzedaż konsolowej strzelaniny GOLDENEYE 007 zbiegły się w czasie. Zauważyła to francuska firma Infogrames, która posiadała już prawa do realizacji gry opowiadającej o przygodach agenta Ethana Hunta. Jej pracownicy przebudowali scenariusz przygotowywanego programu, aby przypominał on GOLDENEYE 007. W miejsce planowanego trybu FPP wprowadzono widok zza pleców bohatera – wszystko po to, aby gry nie były do siebie zbyt podobne. W efekcie MISSION: IMPOSSIBLE ukazał się na konsoli Nintendo 64 dopiero w 1998 roku, a na Playstation i GameBoy Color nawet rok później. Prace nad wersją PC wstrzymano.

Fabuła programu nawiązuje do historii znanej z kina. Hunt ma do wykonania szereg misji, od których zależy bezpieczeństwo świata. Część z nich rozgrywa się w ciasnych pomieszczeniach, takich jak apartamenty luksusowego hotelu, tajna baza wojskowa czy samolot pasażerski. Zdarzają się jednak misje na świeżym powietrzu, podczas których agent drepcze po śniegu tudzież biega pomiędzy tajemniczymi budynkami. Zabawa nie ogranicza się do strzelania do każdej postaci, jaka pojawi się na horyzoncie. Bardzo często trzeba posłużyć się podstępem, odpowiednio użyć znalezione przedmioty czy nawet przebrać się za kogoś. Nie zabrakło też zabawy w charakteryzatora – już w pierwszej misji Hunt musi przywdziać silikonową facjatę przypominającą twarz jednego z żołnierzy, by niepostrzeżenie wydostać się z bazy.

Film MISSION: IMPOSSIBLE 2 okazał się wielkim sukcesem finansowym, tak więc już dziś możecie spodziewać się kolejnej gry z dzielnym agentem w roli głównej. Tylko czy zobaczą ją właściciele pecetów?

KOMÓRKA do zadań specjalnych

Większość popularnych telefonów komórkowych nie posiada żadnych specjalnych właściwości. Długi czas pracy, dziesiątki rodzajów dzwonków czy nawet stosunkowo nowy WAP nikogo nie dziwi. Istnieją jednak niesamowite supertelefony...



Ericsson R310s to kolejny twardziel wśród komórek, do tego ma fajne kolory

Popularnym dodatkiem do komórki stały się zestawy słuchawkowe, pozwalające prowadzić rozmowę bez konieczności dotykania telefonu. Posiadacz takiego zestawu przypomina na pierwszy rzut oka miłośnika muzyki i walkmanów – jedyną różnicą do niedawna był... brak muzyki wydobywającej się ze słuchawek. Jednak producenci telefonów (np. firma Sagem) szybko wpadli na pomysł, że komórka może także służyć jako przenośne radio. Posiadając taki sprzęt nie musisz już się nudzić czekając na telefon lub jadąc do domu. Nie ryzykujesz także, że nie usłyszysz dzwonka – jeśli ktoś zadzwoni, telefon automatycznie wyłączy muzykę.



Kąpiel w błotku? Proszę bardzo! Zwykły telefon po takiej przygodzie nadawałby się już tylko na śmietnik. Tylko jak rozmawiać z takiego brudasa?

GDZIE JEST MÓJ NOTES?

Ile razy zdarzyła ci się sytuacja, gdy rozmawiając przez telefon próbowałeś znaleźć swój notatnik z bardzo ważnymi zapiskami i jednocześnie szukałeś w kalendarzu wolnego terminu, aby umówić się ze znajomymi? Dla tak zapracowanych osób przygotowano specjalne modele telefonów z wbudowanymi elektronicznymi notesami, a nawet prostymi komputerami. Dostępne w przyszłości konstrukcje tego typu będą jeszcze bardziej wszechstronne. Nie dosyć, że skontaktują się z Siecią i odbiorą e-mail (dzięki usłudze WAP), to jeszcze będą miały proste edytory tekstu i rozpoznają odręczne pismo swojego właściciela! Już teraz wielu fachowców przewiduje, że w niedalekiej przyszłości telefon komórkowy umożliwi pracę biurową, robienie zakupów, rezerwację pokoju w hotelu i zarządzanie kontem w banku. Wszystko z dowolnego miejsca na Ziemi.



Niektóre modele telefonów mogą też komunikować się pomiędzy sobą bez pośrednictwa Sieci (tak, jak zwykłe krótkofalówki)...

OSTROŻNIE, NIE RZUCAĆ!

Jedną z największych wad komórek jest ich brak odporności na wszelkie wypadki losowe. Zapewne lubisz jeździć na rowerze górskim, zwłaszcza po nieprzystępnych bezdrożach i innych dzikich terenach. Biorąc udział w takich eskapadach warto mieć ze sobą telefon komórkowy – gdyby stało się coś złego, pomoże on wezwać pomoc. Niestety, jak się domyślasz (a może nawet sam to sprawdziłeś), telefony komórkowe bardzo źle znoszą silniejsze wstrząsy oraz upadki na ziemię. Jeśli więc podczas szalonego zjazdu ze zbocza góry wypadnie ci z kieszeni komórka, co najwyżej będziesz mógł zbierać jej części porozrzucane po ziemi...

Jeśli nawet nie uprawiasz żadnych sportów ekstremalnych, twój telefon może nie przeżyć wakacji. Wystarczy, że wpadnie do wody lub w błoto albo nawet tylko zawilgotnieje pod namiotem lub na żaglówce – wizyta w serwisie gwarantowana. Z podobnymi problemami spotykają się także miłośnicy sportów

zimowych – w ich przypadku głównym wrogiem jest wilgoć i zimno, a podczas niespodziewanych kontaktów z podłożem również wstrząsy. Czy to znaczy, że masz zrezygnować z dobrodziejstw łączności komórkowej? Nie – musisz rozejrzeć się za nowoczesnym supertelefonem.

Specjalnie dla osób prowadzących aktywny tryb życia (sportowców, podróżników, pracowników platform wiertniczych, drwali czy nawet niepokornych turystów) producenci komórek zaprojektowali specjalne, odporne na wstrząsy, kurz i wodę telefony. Jednym z nich jest M35i firmy Siemens. Posiada on wzmocnioną obudowę chroniącą delikatną elektronikę aparatu, również przyciski zostały zaprojektowane tak, aby prawidłowo działały nawet po zachlapaniu wodą. Także antena została schowana do środka – po to, aby przy upadku na twarde podłoże nie złamała się niczym zapałka. Jak na telefon dla twardzieli przystało, Siemens M35i oferuje bardzo długi czas czuwania i rozmowy – dzięki temu nie musisz się martwić, że np. w połowie kilkudniowej wędrówki po górach wyczerpie ci się akumulator. Aparat posiada też kilkadziesiąt sygnałów dzwonka i dostęp do Internetu w systemie WAP – gdybyś się nudził podczas urlopu.

Również innym firmom spodobał się pomysł „niezniszczalnych" telefonów. Takie modele oferują prawie wszyscy telefoniczni giganci: Siemens, Ericsson i Nokia. Oczywiście nic nie jest wieczne i supertelefon też można zdemolować (wystarczy się postarać). Jednak w codziennym użytkowaniu, na szalonych wakacjach lub w ciężkiej pracy nic nie powinno mu się stać. Niestety, aby mieć takie cacko trzeba bardzo dużo zapłacić.



Cassiopeia (projekt Casio i Siemensa) to jeszcze prototyp, ale już wkrótce telefon i komputer staną się jednym urządzeniem

CECHY PRAWDZIWEGO TWARDZIELA



Głośniczek
Tą drogą do wnętrza aparatu może dostać się woda oraz inne zanieczyszczenia. W supertelefonach dostępu do środka chroni warstwa specjalnego materiału, stanowiącego barierę dla wilgoci i kurzu

Wyświetlacz
Jest wyjątkowo delikatnym elementem, czułym na nawet nieduży nacisk. Warto więc zabezpieczyć go specjalnie wzmocnioną szybką, bardziej wytrzymałą na wszelkie „zdarzenia losowe". Oczywiście nawet to nie pomoże przy bezpośrednim uderzeniu kamieniem czy młotkiem. Niektórzy producenci zabezpieczają szybkę wyświetlacza specjalną folią, podobną do tej stosowanej w oknach z szybami antywłamaniowymi – przy silnym uderzeniu szybka pęka, ale nie wypada z obudowy

Mikrofon
Podobnie, jak głośniczek jest wejściem do wnętrza telefonu. Tutaj także skorzystano ze specjalnych materiałów chroniących przed wodą i zanieczyszczeniami

Złącze ładowarki
Najprościej zabezpieczyć je wodoszczelną klapką lub zatyczką. Dzięki temu unikniesz zwarcia w wypadku zamoczenia aparatu lub zabrudzenia styków w kąpieli błotnej

Antena
Dla bezpieczeństwa schowana wewnątrz obudowy. Dzięki temu nie połamie się przy upadku na ziemię. Niestety, niekiedy wewnętrzna antena może nie gwarantować odpowiedniej mocy sygnału

Klawiatura
Przyciski telefonu dla twardzieli muszą wytrzymać trudy pracy w ciężkich warunkach. Właściciel może zechcieć wybrać numer mając mokre lub zabłocone dłonie, a do wnętrza aparatu nie może wniknąć nawet odrobina wilgoci lub brudu. Oczywiście klawisze muszą być podświetlane – na wypadek nocnych rozmów prowadzonych ze środka leśnej polany...

Gumowy ochraniacz
Ponieważ krawędzie obudowy są szczególnie narażone na uszkodzenie, warto zaopatrzyć je w solidne, gumowe ochraniacze. Guma dodatkowo może pełnić funkcję uszczelki chroniącej wnętrze telefonu przed dostępem wody

Tekst: R.J. "Yackoo!", zdjęcia: materiały prasowe Siemens, Nokia, Ericsson

SZALONY ŚWIAT PRZYGODÓWEK

Przygodówki, przygodówki, przygodówki... Ile czasu nad nimi spędziłeś? Ilu nocy nie przespałeś, aby doprowadzić bohatera do celu? Dzisiejsze gry to prawdziwe cudeńka ożywiane magią grafiki 3D. A jak wyglądały te pierwsze przygodówki?

Na ekranie pojawia się napis: „Idź na północ". Kursor przeskakuje wiersz niżej. Widzisz dom, na który nagle zaczyna najeżdżać kamera. Donośna, monumentalna muzyka informuje, że w grach komputerowych dokonała się rewolucja. Wydana na CD wersja gry **RETURN TO ZORK** (Infocom 1993) różniła się od dyskietkowej dodaniem właśnie tego, przyznajmy – odrobinę pretensjonalnego intra. Gra Infocomu była jednym z ostatnich produktów „starej epoki", wydanych tuż przed nadejściem ery gier na płytach kompaktowych. W nowej erze twórcom gier przygodowych zaczęło się marzyć wykreowanie na ekranie monitora prawdziwego filmu.

PRAPOCZĄTKI

Na fragmenty gier przypominające filmy zwykło się mawiać „filmiki" lub „scenki przerywnikowe", czy mówiąc z angielska – „cinematics". Często odróżnia je od właściwej akcji sposób prezentowania gry, występuje w nich inna grafika. W połowie lat dziewięćdziesiątych często przepaść pomiędzy grafiką występującą w samej grze a pięknymi renderowanymi filmami pojawiającymi się w jej trakcie była gigantyczna. Ale zanim w ogóle do tego doszło, powstała firma Lucasfilm.

Zapewne dla niektórych czytelników wspominanie tak dawnych czasów, jak połowa lat osiemdziesiątych, to jak bajki o żelaznym wilku, ale... bodaj pierwszą grą przygodową, w której pojawiły się nieinteraktywne scenki, był **MANIAC MANSION** (Lucasfilm 1986). Gdy w nieodpowiednim momencie zbliżyłeś się do lodówki, zostawałeś złapany i wsadzony do więzienia – co pokazywała właśnie osobna scenka. Nie chodziło tu wyłącznie o przedstawienie efektownego zakończenia. W kilku momentach **MANIAC MANSION** pojawiały się scenki pokazujące wydarzenia dziejące się równolegle z tym, co robił gracz i dodające do akcji nowe elementy. Warto zauważyć, że z punktu widzenia samej fabuły jest to niesłychanie ważne – wcześniej było przecież tak, że każde nowe wydarzenie w grze było bezpośrednim wynikiem poczynań gracza. Pomysły zawarte w **MANIAC MANSION** rozwinął o dwa lata późniejszy **ZAK MCKRACKEN**. Podobnie jak w oryginale, także tutaj dodano sekwencje wzbogacające akcję, ale co ważne – pokazywały rozgrywkę z tej samej perspektywy, co gra. To znaczy – żadnych zbliżeń, dodatkowych ustawień kamery. Wszystko widziane z boku, z tymi samymi elementami graficznymi, co w interaktywnej części gry.



MANIAC MANSION to nie tylko doskonała przygodówka, ale także prekursor swojego gatunku. A minęło już 14 lat od jej powstania



TOR NA NOG - celtycka historia dostępna na komputer ZX Spectrum. Ta wspaniała maszyna posiadała aż 48 kB pamięci!

Logicznym krokiem wydawało się wzbogacenie owych nieinteraktywnych sekwencji. Wszyscy grający dłużej niż kilka lat pamiętają **ANOTHER WORLD** (Delphine Software 1991). Dla wielu pozostał do dziś przebojem wszech czasów. Oto w pewnym momencie bohater podnosi laser, co pokazane jest... w zbliżeniu. Prezentowanie wydarzeń gry z różnych perspektyw i wzbogacanie nieinteraktywnymi scenkami właściwej akcji stawało się standardem.

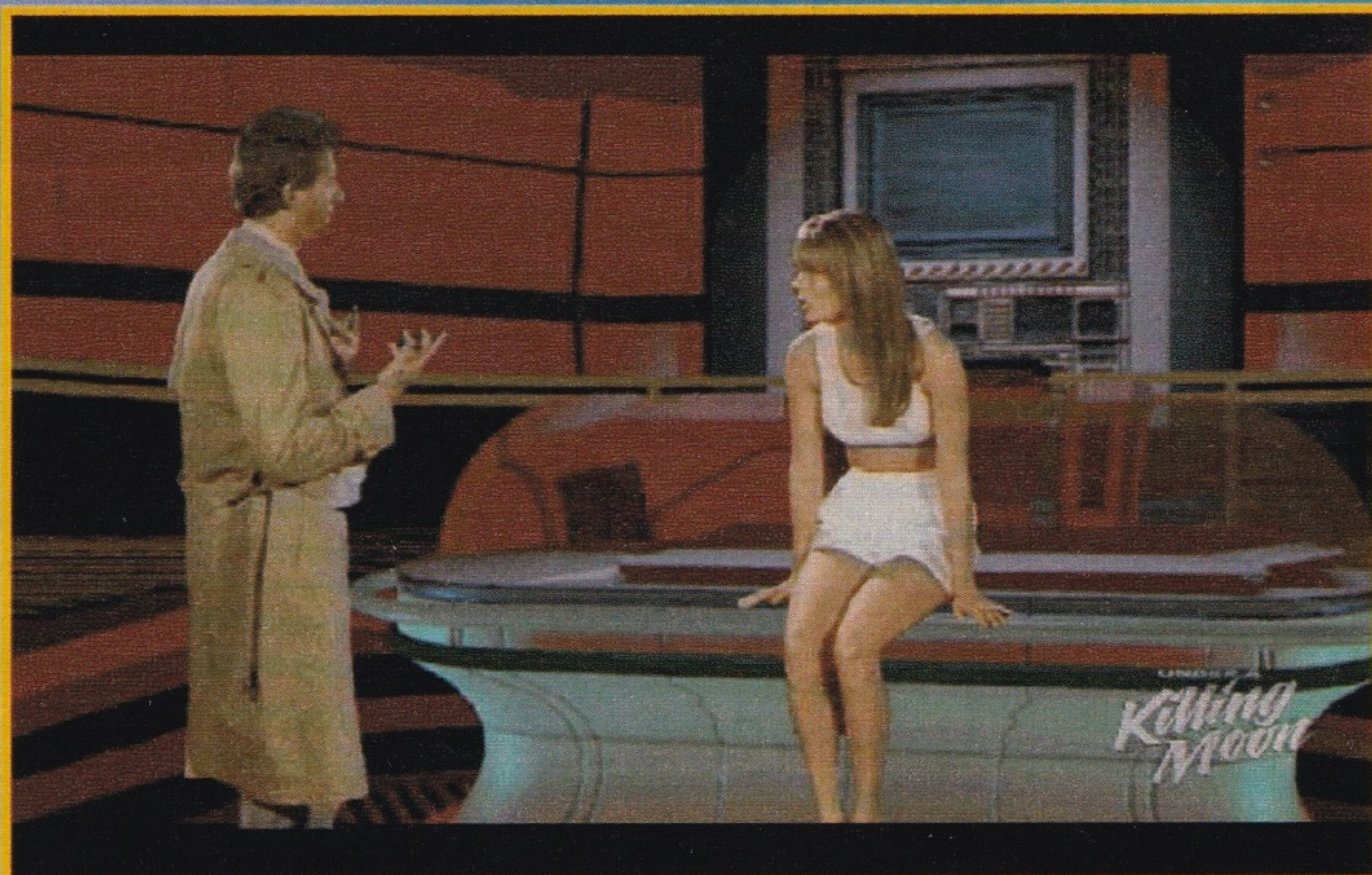
Trzecim fundamentem, który stworzył nowożytne gry przygodowe, jest **ALONE IN THE DARK** (Infogrames 1992). Miałeś tutaj do czynienia z czymś zupełnie nowym i unikalnym, a mianowicie z samoczynnym przełączaniem się pokazujących akcję kamer. W latach dziewięćdziesiątych było to jedno z najczęściej kopiowanych rozwiązań w przygodówkach. Obecnie Infogrames przygotowuje czwartą już odsłonę **ALONE IN THE DARK**. Pozostaje mieć nadzieję, że po prawie dziesięciu latach zaskoczy czymś nowym, bo dwa



BIOFORGE zawierał wiele elementów, które miały upodobnić go do wirtualnego interaktywnego filmu, a nie zwykłej gry komputerowej



ANOTHER WORLD – klasyczna platformówka – jak na swoje czasy zachwycała superanimacjami. Czasami trzeba było w niej także pomyśleć...



TEX MURPHY, UNDER THE KILLING MOON to klasyka gatunku. Prawdziwi aktorzy i dopracowane wnętrza naprawdę robią wrażenie



PHANTASMAGORIA – niezwykłe filmowe widowisko. Pierwsza z przygodówek, która zajęła niebotyczną liczbę płyt CD...

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę WEHIKUŁ CZASU! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywał się bohater gry ALONE IN THE DARK?

pierwsze sequele można było określić co najwyżej jako wtórne. Pierwsza część jednak przyczyniła się do tego, że autorzy gier zrozumieli, iż można prezentować wydarzenia w przygodówkach w urozmaicony sposób.

EPOKA FULL MOTION VIDEO

Full Motion Video oznacza konwertowane na komputer sekwencje filmowane kamerą video. Najazdy kamer w **THE JOURNEYMAN PROJECT** (Presto Studios 1993), graficzne szaleństwo **THE 7th GUEST** (Trilobyte 1993), w którym filmowane postacie umieszczono w wyrenderowanych osobno wnętrzach – wszystko to stawało się standardem gatunku. Wśród gier ze „statycznymi obrazkami", w których tylko odświętnie miałeś do czynienia z czymś takim jak animacja, królował **MYST** (Broderbund 1994). Zawierał ładunek prawdziwej, oryginalnej wyobraźni (no, może poza pomysłem „świata na drzewach", który autorzy przenieśli z filmu „Ewok Adventure"). Cechami wszystkich tych gier było też to, że bardzo szybko się je kończyło. Zwykle zabierało to kilka godzin.

Wyliczać trendy i kolejne fazy rozwoju przygodówek w latach dziewięćdziesiątych można długo. Bardzo interesującym wydarzeniem stała się premiera gry **HEART OF DARKNESS** (Amazing Studio 1998). Głównym autorem projektu był Eric Chahi, człowiek, który wymyślił wspomniany wcześniej **ANOTHER WORLD**. **HEART OF DARKNESS** to właściwie ulepszona wersja starego przeboju, w której odnajdziesz wiele znajomych motywów i klimatów. Wszystko jest niby lepsze: szumią poruszane wiatrem liście drzew, animacja postaci jest superpłynna, wreszcie – scenki przerywnikowe są pierwszej próby. Nawiasem mówiąc, wiąże się z tym legenda o rzekomym spotkaniu Chahiego z samym Stevenem Spielbergiem w 1995 roku, podczas którego miało dojść do jakichś uzgodnień w sprawie tworzonego wówczas **HEART OF DARKNESS**. Potem zaś sezonowo pojawiała się informacja o tym, że projekt zawieszono. Gdy gra się ukazała, nie wzbudziła wielkiego entuzjazmu. Chahi, cudowne dziecko przemysłu gier, nie wymyślił niczego nowego, lecz jedynie próbował odnowić stare pomysły. Co prawda znakomity **OUCAST** (Infogrames 1999) i wiele innych przygodówek poprzez wprowadzenie pełnego 3D dodał coś nowego do gatunku, jednak nie zmieniły w znaczący sposób tego, co ukształtował już **FADE TO BLACK** (Delphine Software 1995).

INTERAKTYWNA PRZYSZŁOŚĆ?

Wiele wskazuje na to, że pojęcie „filmu interaktywnego" to pułapka. Idea tego pomysłu interaktywnego jest taka, że to gracz (odbiorca) po części tworzy historię. To on ma wybierać, co się dalej stanie, w jaki sposób potoczy się akcja. Gracz powinien mieć swobodę w poruszaniu się po świecie gry, a nie tylko dwa czy trzy przygotowane przez autorów wyjścia z sytuacji. Tak samo jak widz oglądający film może się spodziewać (prawie) wszystkiego.

Tak więc to mieszanie gier z filmem wydaje się coraz bardziej problematyczne. O ile obecność filmowych scenek w grach już dawno stała się faktem, o tyle przyszłość „filmów interaktywnych" nie rysuje się tak różowo.

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

● **KOLEJNE BŁĘDY W INTERNET EXPLORERZE**

Ponownie mamy złą wiadomość dla użytkowników programów Outlook i Outlook Express. Okazuje się, że można zarazić komputer wirusem z poczty nawet bez otwierania wiadomości – wystarczy tylko ją odebrać. Wystarczy, że ktoś złośliwie zastosuje jeden z najstarszych trików (tzw. przepełnienie bufora) i wpisze w pole daty wiadomości ciąg znaków będący w rzeczywistości kodem wirusa. Odbierając pocztę, program zapisuje wirusa w pamięci, gdzie może zostać uaktywniony. Microsoft uważa, że komputery z IE 5.01 Service Pack 1 oraz IE 5.5 są bezpieczne, jeśli nie pracują w Windows 2000. Drugi błąd, tym razem w przeglądarce Internet Explorer 5.5, pozwala na odczytanie plików znajdujących się w komputerze bez wiedzy jego właściciela. Możliwość wtargnięcia do komputera oferują kontrolki ActiceX, dostępne wraz z przeglądarką.

● **DYSK TWARDY – GIGANT**

W sierpniu do sprzedaży trafią trzy nowe modele twardych dysków Maxtor. Będzie wśród nich DiamondMax 80 EIDE o pojemności 80 GB, najpojemniejszy napęd dostępny na rynku. Pozostałe modele dysków twardych to DiamondMax VL (pojemność 40 GB) oraz DiamondMax Plus 45 (15 GB). Oba będą wykorzystywały interfejs ATA/100.

● **HACKERA PILNIE ZATRUDNIĘ...**

Pięć lat temu hacker Kevin Mitnick spowodował milionowe straty koncernów Motorola, Novell i Sun Microsystems. Sąd amerykański skazał go na 46 miesięcy więzienia. W styczniu tego roku Mitnick opuścił zakład karny, jednak pod warunkiem niekorzystania z komputerów, telefonów komórkowych i wszelkich innych urządzeń umożliwiających dostęp do Internetu. Zakaz obejmował też podejmowanie jakiejkolwiek pracy związanej z technologiami informatycznymi. Jednak hacker przez wielu uważany jest nie za przestępcę, a za... najwyższej klasy specjalistę i zasypywany ofertami pracy. Ostatnio więc sąd wyraził zgodę na przyjęcie przez niego niektórych ofert. Mitnick wystąpi więc np. w programach telewizyjnych na temat bezpieczeństwa w Sieci oraz będzie pisać (wyłącznie na tradycyjnej maszynie do pisania) artykuły do czasopism o Internecie.

● **DREAMCAST – WOLNA DROGA DLA PIRATÓW?**

Zabezpieczenie chroniące konsolę Dreamcast przed nielegalnym kopiowaniem gier zostało złamane. Pirackie kopiowanie gier na PlayStation jest prawdziwą plagą dla Sony, a CD z grami mogą być kopiowane na domowych nagrywarkach. Sega stworzyła więc specjalny format dysków rozpoznawalny jedynie przez jej konsolę. Mimo to, grupa hakerów Utopia udostępniła w Internecie plik, który po nagraniu na CD-ROM i wczytaniu do pamięci konsoli zdejmuje blokadę. Rzecznik prasowy Segi oświadczył, że tylko 100 – 200 tys. konsol sprzedanych w USA umożliwi pracę z pirackimi kopiami.

● **ALTAVISTA I PORTAL.PL**

Od lipca bieżącego roku goście serwisu www.portal.pl mogą korzystać z wyszukiwarki Altavista 3.0. Aktualnie system zapisał w swojej bazie danych już 3,5 miliona polskich stron WWW, a wkrótce obejmie 350 milionów dokumentów światowej Sieci. Docelowo będzie można również przeszukiwać zasoby serwerów FTP i grupy dyskusyjne.

● **POWRÓT AMIGI?**

Firma Amiga Inc. poinformowała, że producentem oficjalnej wersji nowej Amigi będzie firma Wonder Computers. Nowy komputer – d'amiga – trafi najpierw do producentów oprogramowania. A na początku przyszłego roku spragnieni amigowcy powinni ujrzeć nowe wcielenie tego popularnego niegdyś komputera.

● **NOWY STANDARD, NOWE MODEMY**

Firma ELSA jesienią rozpocznie produkcję modemów, zgodnych z nowym standardem V.92, pozwalającym między innymi wysyłać dane z prędkością 48 Kb/s.

SPRZĘT KONKURENT X-BOXA

PlayStation 2, X-Box... Indrema L600 — www.indrema.com

Po Microsofcie następna firma chce wyprodukować konsolę do gier, składającą się z pecetowych części. Firma Indrema zapowiada pokazanie w przyszłym roku konsoli o nazwie Indrema L600. Urządzenie ma mieć 600 MHz procesor Intel lub AMD i 64 MB pamięci. Za tworzenie grafiki ma odpowiadać nowy układ NVIDII. Indrema L600 będzie także miała 8, 30 lub 50 GB dysk twardy, kartę sieciową, wyjścia i wejścia wideo (cinch, S-Video), stereofoniczne wyjście dźwięku i cztery porty USB. Do konsoli można będzie podłączyć bezprzewodową klawiaturę bądź myszkę. Indrema L600 ma pracować pod kontrolą systemu Linux, a wśród gier znajdą się takie tytuły, jak Quake III Arena, Unreal Tournament, Heavy Gear 2 i Sim City 2000. Do dnia premiery ma powstać jeszcze co najmniej 30 innych tytułów. Poza grami urządzenie będzie służyć do odtwarzania filmów DVD, muzyki MP3 oraz nagrywania wideo! Przewidywana cena urządzenia to ok. 300 dolarów.



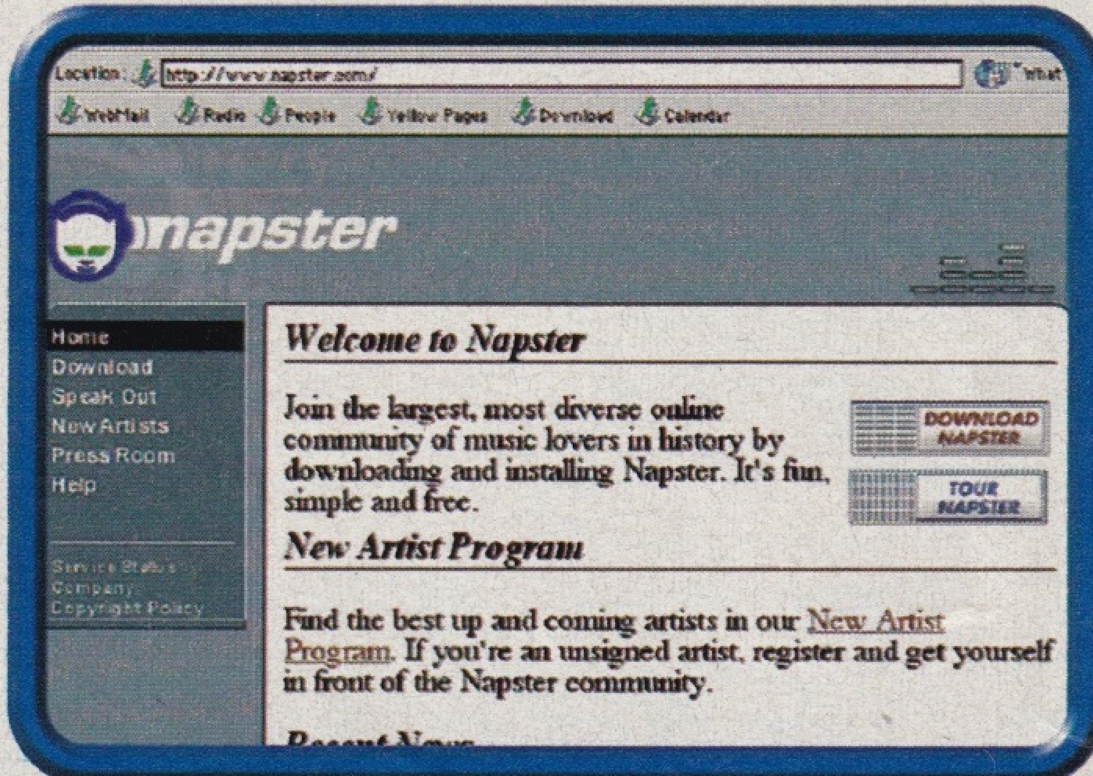
Na stronie producenta nowej konsoli nie znajdziesz zbyt wiele. Konkurencja nie śpi?

WWW MIŁOŚNICY MP3 GÓRĄ

Nie ma mocnych na NAPSTERA? — www.napster.com

Głośne problemy prawne firmy Napster (oskarżenia o łamanie praw autorskich wysuwane między innymi przez zespół Metallica) bynajmniej nie odstraszyły użytkowników Sieci od korzystania z usług tego serwisu. Zajmująca się badaniem popularności stron WWW firma NetValue podaje, że w maju serwery Napstera odwiedziło aż 3 miliony internautów (w lutym nieco ponad pół miliona). Jak widać, ludzie nie przejmują się zbytnio faktem łamania prawa, interesuje ich tylko najnowsza muzyka. Nieustannie rosnąca popularność Napstera jest dowodem na to, że przemysł nagraniowy będzie musiał w końcu się poddać i zaakceptować pomysł dystrybucji muzyki przez Sieć.

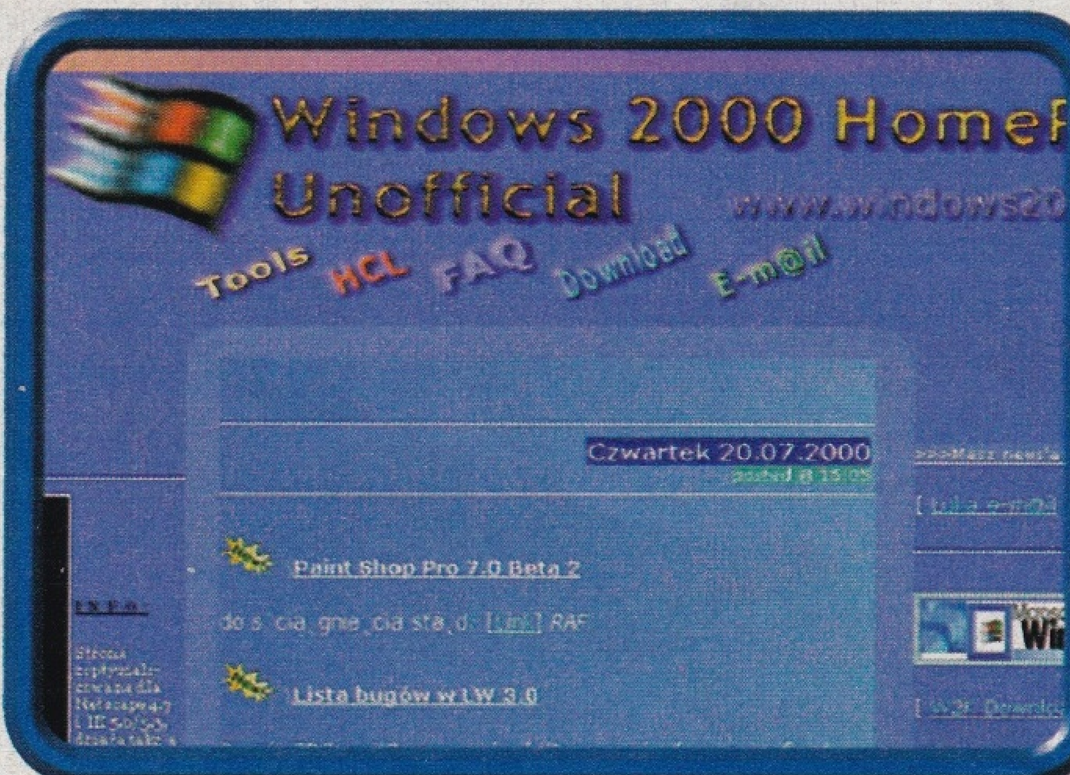
Według NetValue, 35% użytkowników korzystających z Napstera ma od 15 do 24 lat, a 19% mieszka w Stanach Zjednoczonych. Raport podaje także, że pomimo usilnych starań szkół i uczelni ponad 40% użytkowników Napstera to właśnie uczniowie i studenci.



Napster nie jest jedynym miejscem, gdzie można znaleźć pirackie nagrania...

WWW TYLKO DLA WINDOWS 2000

Nowa strona WWW dla użytkowników okienek — www.windows2000.prv.pl



Posiadacze Windows 2000 mogą skorzystać z nowej strony internetowej www.windows2000.prv.pl. Znajdziesz tam sporo ciekawych informacji na temat nowych okienek oraz cenne porady, jak zmusić swój stary komputer do współpracy z Windows 2000. Sporą część serwisu zajmuje dział z najnowszymi sterownikami oraz programami i wskazówki, jak wykorzystać w WIN2000 oprogramowanie napisane dla wersji NT.

Na tej stronie znajdziesz aktualne informacje o sterownikach i aktualizacjach okienek

CLICK!

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski, Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kułakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Marta Cichocka, tel. (022) 51-70-244

Dział reklamy: Dariusz Trzciński tel. (022) 517 02 55, fax (022) 517 02 56

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

SPRZĘT REWOLUCJA NA EKRANIE

Interfejs 3D dla Windows 95/98 www.clockwise3d.com

Zmiana wyglądu pulpitu Windows kończy się zwykle na wczytaniu własnych tapet i obrazków w tle. Za pomocą programu Win3D firmy ClockWise możesz na pulpicie uzyskać trzeci wymiar!

Po uruchomieniu programu pulpit Windows zamienia się w wirtualne pomieszczenie z podłogą, ścianami, drzwiami i... niebem zamiast sufitu. Przechodząc przez drzwi wejdziesz do różnych stref: Internetu, Multimediów lub Gier. Panel kontrolny u dołu ekranu pomoże w nawigacji między strefami. Możesz też wędrować za pomocą myszy. Strefa internetowa składa się z kilku obszarów (sklepów internetowych, serwisów informacyjnych i ulubionych stron WWW).



Nowy interfejs Windows wygląda naprawdę niesamowicie. Ciekawe tylko, czy jest stabilny...

NAUKA CZY EINSTEIN SIĘ MYLIŁ?

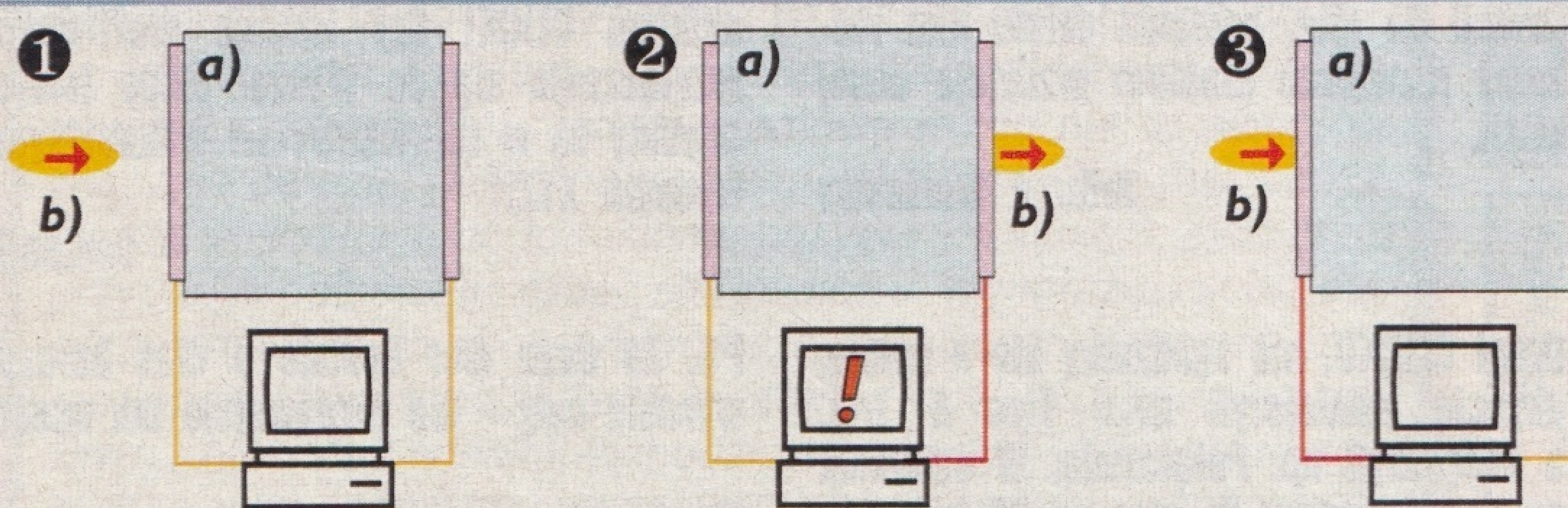
Fizycy zaszokowani wynikami eksperymentu... www.nature.com



Na stronach magazynu popularnonaukowego SCIENCE znajdziesz dokładny opis doświadczenia

Przez długie lata w szkołach nauczyciele fizyki wpajali swoim uczniom, że – zgodnie z teorią względności Alberta Einsteina – prędkość światła jest nieprzekraczalna. Tymczasem naukowcy z laboratoriów NEC w Princeton (Stany Zjednoczone) przeprowadzili eksperyment, którego wyniki wstrząsnęły światem fizyki. Przepuszczając impuls światła laserowego przez specjalną komorę badawczą, wypełnioną cezem w stanie lotnym, stwierdzili, że... impuls wcześniej opuścił komorę, niż do niej wszedł! Zdumieni badacze ponowili eksperyment kilka razy, uzyskując za każdym razem ten sam efekt.

Co prawda uczeni sprzeczają się co do sposobu interpretacji wyniku doświadczenia, jednak wielu przyznaje, że być może prędkość światła nie jest w takiej sytuacji największą możliwą do osiągnięcia. Jeśli to prawda, to również realne mogą stać się np. podróże w czasie. Czyżby więc rzeczywistość prezentowana w filmach fantastycznych nie była aż tak niesamowita?



1. Początek eksperymentu – wypuszczenie wiązki światła
2. Aparatura badawcza odnotowuje wyjście wiązki światła z komory badawczej
3. Aparatura rejestruje wejście wiązki światła do komory

a) komora testowa, b) światło

SPRZĘT APPLE POKAZUJE I KARZE...

Nowy Macintosh Cube i giga wpadka firmy ATI www.apple.com

Użytkownicy komputerów Macintosh doczekali się kolejnego modelu sprzętu ze znakiem jabłuszka. Macintosh Cube już na pierwszy rzut oka wyróżnia się z pośród rodziny urządzeń Apple – wyglądem przypomina nieduży sześcian osadzony w przezroczystej obudowie. Sercem komputera jest sztandarowy procesor Apple – G4 450 MHz, pozostałe komponenty też są już znane z innych Macintoshy. Kolejną ciekawostką jest brak wiatraczka, chłodzącego wnętrze komputera, odpowiednią temperaturę zapewnia mu bowiem specjalny kształt obudowy... Nowy Mac zostanie zaprezentowany na targach Macworld Expo.

Z targami, firmą Apple oraz ATI (producentem kart graficznych) wiąże się jeszcze jedna historia. Wraz z nowymi modelami Maca miały zostać pokazane także nowe karty graficzne. Niestety, ich producent – właśnie firma ATI – przez nieuwagę zdradziła kilka poufnych danych na temat nowych Macintoshy. Szef Apple Steve Jobs tak się zdenerwował tym wydarzeniem, że kazał usunąć z materiałów reklamowych dystrybuowanych na targach wszelkie informacje o ATI i ich nowych produktach. Wydał także decyzję o zmianie programu imprezy.

Z całego zamieszania najbardziej cieszą się inni producenci kart graficznych. Jeśli Apple przestanie faworyzować ATI, nic nie stanie na przeszkodzie, aby w komputerach z jabłuszkiem masowo pojawiły się karty np. nVidii...



Nowy Macintosh wygląda wyjątkowo elegancko...

Tekst: R.J. „Yackoo!"

Cześć!
Spełniając Wasze prośby powiększyliśmy trochę dział listów (to jeszcze nie koniec zmian na naszej poczcie). Mamy nadzieję, że teraz zmieści się tutaj znacznie więcej korespondencji – oczywiście pod warunkiem, że dalej będziecie do nas tak dużo pisali...



ONI WYGRALI W CLICK! 14/2000

■ *RAILROAD TYCOON 2*
Odpowiedź brzmi:
Najszybszym pociągiem świata jest japoński Maglev. Nagrodę, grę RAILDROAD TYCOON 2 pl, wygrał: Karol Niewiadomski z Podkowy Leśnej

■ TRAITOR'S GATE
Odpowiedź brzmi:
W grze TRAITOR'S GATE należy uratować brytyjskie klejnoty koronne. Nagrodę, grę TRAITOR'S GATE wygrał: Rafał Paszkiewicz z Sandomierza

■ KISS: PSYCHO CIRCUS
Odpowiedź brzmi:
W Polsce nie odbył się jak do tej pory żaden koncert grupy KISS. Nagrodę, grę KISS: PSYCHO CIRCUS wygrał: Mateusz Czyżykowski z Łodzi

■ HYPE pl
Odpowiedź brzmi:
Hype został odczarowany przez maga Gogouda. Nagrodę, grę HYPE pl wygrał: Łukasz Walczak z Kościana

■ MAJESTY
Odpowiedź brzmi:
W grze MAJESTY wcielasz się w króla Nagrodę, grę MAJESTY pl wygrał: Michał Straus z Gostynina

■ GOLF
Odpowiedź brzmi:
Jazda na deskorolce nie jest dyscypliną olimpijską. Nagrodę, grę GOLF wygrali: Łukasz Biel z Rybnika, Kajetan Homka z Konstancina-Jeziornej oraz Piotr Szklewicz z Wojkowic

■ DEVIL INSIDE pl
Odpowiedź brzmi:
Akcja gry DEVIL INSIDE rozgrywa się w Los Angeles. Nagrodę, grę DEVIL INSIDE pl wygrał: Szymon Szmyd z Inowrocławia

SUPERKONKURS NA SCENARIUSZ GRY
Nagrodę – komputer multimedialny otrzyma
Publiczne Gimnazjum nr 1 ze Żnina
Gratulujemy!
Nagrodę wręczymy we wrześniu

2000 / nr 15
Grę Imperium Galactica II wygrał Michał Huzarski z Kwidzynia
gratulujemy!

■ KUPON NA DIABLO II

Witam
Właśnie kupiłem numer specjalny o Diablo II. Ucieszył mnie kupon na zakup DII za 139 zł. Chciałbym jednak zapytać, do kiedy ważny jest ten kupon?
Pozdrawiam, VORT

Kupon ważny jest... wiecznie. To znaczy dotąd, dopóki Wirtualny Świat będzie sprzedawał tę grę.

■ MY CHCEMY CLICK! EXTRA

Bardzo proszę, dajcie w następnym numerze CLICK! extra wszystko o The sims, a na płycie demo gry The sims: Living Large (nie mylić z The Sims zwykłym), różne drobne programiki do tej gry i dodatki. Jeszcze raz bardzo proszę!
Tiger

Kupiłem właśnie CLICK! extra. Jest super, tylko czemu o Diablo? Zróbcie dodatek o Final Fantasy!
McNamara

Cieszymy się, że spodobał się wam numer specjalny CLICKA! Obiecujemy, że nie był to jednorazowy eksperyment i wkrótce postaramy się wydać kolejne, jeszcze lepsze numery specjalne...

■ MIŁOŚNIK ANIME I PORZĄDKU?

Hi, CLICKU!
Wasze czasopismo bardzo mi się podoba, lecz sugeruję, abyście wprowadzili parę zmian. Zróbcie kącik poświęcony bajce „Dragon Ball", dajcie 100 karteluch, ciuty więcej o sprzęciorze, mniej porad i – na Boga – stronę z kuponami i waszym adresem zróbcie bardziej przejrzystą, bo znalezienie tam czegokolwiek jest nie lada wyczynem... Pamiętajcie o „Dragon Ball" (pewnie połowa redakcji go ogląda).
No to nara, KrzysieK

O 100 stronach już mówiliśmy – nie jest fizycznie możliwe zrobienie takiego dwutygodnika, zwłaszcza w cenie 3.20 zł. Nie wychodzi tak dużo ciekawych gier, więc nie mielibyśmy co opisywać. O sprzęciorze postaramy się pisać więcej, poradniki odchudziliśmy (przekonaj się sam). Kupony i adres też są już po remoncie. I na koniec smutna wiadomość – nie damy stałego kącika Anime i Mangi. Wśród naszych czytelników jest większość wrogów tych gatunków.

■ BŁĘDY W CLICKU I UFO

Ostatnio w swojej gazecie narobiliście trochę błędów, zwłaszcza w numerze 13 (czyżby pechowy?). Tam, gdzie miały być plusy, były minusy i na odwrót. Mam pewne zastrzeżenia co do waszego Clickersa. Ta postać jest odrażająca, nosi aerodynamiczną czapkę i wygląda jak ufol. To by było na tyle i myślę, że coś z tym zrobicie.
Pozdrawia PeTeRx

Faktycznie, numer trzynasty był dla nas trochę pechowy. Jakiś sabotażysta dodatkowo wrzucił do redakcji kilka czarnych kotów i rozsypał sól... Natomiast Clickers cieszy się (zwłaszcza wśród czytelniczek) niesamowitym powodzeniem, a jego czapeczka została okrzyknięta hitem tegorocznego lata. Rzeczywiście, w jego żyłach płynie zielona krew!

■ KTO CZYTA CLICKA?

Wiele osób mówiło, że wasza gazeta jest super, więc nie będę się rozpisywał na jej temat. Piszę, bo chciałbym poznać czytelników CLICKA! Dlatego apeluję do wszystkich czytelników, aby wysłali do mnie e-mail ze swoimi zainteresowaniami, itd... Mój e-mail: newton_pl@poczta.fm
Adam z Łodzi

Cóż, możemy tylko przyłączyć się do tej prośby. Jeśli możecie, piszcie do Adama.

■ WIĘCEJ PORADNIKÓW?!

Wiem, że nie da się uszczęśliwić wszystkich graczy, ale może kilku Wam się uda. Chciałbym, żebyście pisali więcej solucji do gier, przecież dzięki nim możemy rozwiązać problem przejścia danej misji.
Artur z Warszawy

Drogi CLICKU, nie zgadzamy się z opinią, abyście zmniejszyli dział Tips & Trix, a zwiększyli np. Połączenia. W ostatnich numerach kodów do gier na PC było tylko kilka, jesteśmy zaniepokojeni, że zlikwidujecie całkiem dział z kodami.
Artur & Michał z Warszawy

Masz babo placek! I co my biedni mamy zrobić? Najpierw zasypujecie nas listami z żądaniami zmniejszenia liczby poradników, a za parę dni chcecie coś zupełnie innego. W kilku najbliższych numerach dział Tips & Trix będzie znacznie odchudzony. A co później – zobaczymy.

■ NIEOFICJALNA STRONA WWW CLICK

Właśnie wyjeżdżam na wakacje! Moja strona www.click.z.pl uległa aktualizacji, dlatego proszę o reklamę w CLICKU! Przecież niektórzy piszą listy i pytają, dlaczego nie macie strony, a przecież macie... Proszę, napiszcie cosik o niej i dopiszcie się do ksiegi gości!
Denay

Miłych wakacji... A przy okazji informujemy: na razie nie mamy oficjalnej strony, ale nasi czytelnicy stworzyli kilka stron głoszących sławę CLICKA! w wirtualnej przestrzeni. Zapraszamy do ich odwiedzin i przypominamy, że absolutnie nie mamy wpływu na zawartość tych witryn (znaczy, nie zmuszamy nikogo do propagowania proklikowych idei).

■ DAWNO, DAWNO TEMU...

W którym numerze CLICK! będzie (a może już była?) recenzja SWAT 3 lub poradnik do SWAT 3?
Obik-u

Tak starych gier ani nie opisujemy, ani nie dajemy do nich poradników. Przy okazji: nie wysyłamy żadnych opisów i kodów e-mailem...

■ CHCĘ DLA WAS PRACOWAĆ

Piszę do was w nietypowej sprawie... Otóż chodzi mi o współpracę z dwutygodnikiem CLICK! Czy istnieje możliwość przyłączenia się do Waszej ekipy (moje artykuły są w czerwcowym i wakacyjnym wydaniu XYZ)?
campari

PS. Za dużo gier dostaje u Was bardzo wysokie noty – nie rozdawajcie tak ocen!

Z chęcią przyjmujemy każdego (no, prawie każdego) potrafiącego pisać autora. Oczywiście mamy surowe wymagania: po pierwsze, musisz mieć 18 lat, po drugie mieszkać w Warszawie (ach, te zebrania redakcyjne). I najważniejsze – musisz przysłać próbkę swojej twórczości (plik txt). Co do oceniania gier – nowa skala ocen chyba rozwiąże ten problem...

■ ŻĄDNI SŁAWY? PROSZĘ BARDZO...

Powstała nowa internetowa gazetka młodzieżowa pt. NaLuzie. Jest ona o wszystkim i dla wszystkich! We wrześniu wyjdzie 8 numer. Wszyscy zainteresowani bezpłatną prenumeratą naszego pisma proszeni są o mailowanie na adres: pdominic@kki.net.pl. Efekty naszej pracy możecie obejrzeć na stronie WWW: www.naluzie.prv.pl

Zazwyczaj nie reklamujemy prywatnych stron, ale tym razem robimy wyjątek. Jedyny i ostatni raz!

Jak buraki przerobić na buraki.pl

Aby dobrze sprzedać buraki.pl, trzeba buraki spolonizować. A oto kilka rad dotyczących polonizacji buraków:

PO PIERWSZE...
Do polonizacji buraków należy zatrudnić znanych aktorów. Takich jak np. Buranda, Luburaczenko, Burak, Burazura. To nic, że wezmą całą kupę pieniędzy i końcowy efekt nie zawsze będzie zadowalający. Najważniejsze, że na skórce od buraków będziesz mógł podać ich nazwiska.

PO DRUGIE (INACZEJ: WTÓRE)
Do polonizacji buraków nie powinieneś zatrudniać profesjonalnego ogrodnika. Taki gość będzie chciał bardzo dużo pieniędzy, a w sumie jest zbędny. Najlepiej, gdy ogrodnikiem zostanie twój znajomy, który buraki zbierze buraczanym kombajnem lub łopatą.

DO TRZECH RAZY... BURAK
Nie ma sensu promować buraków.pl. Nie powinieneś zatem wysyłać do innych buraczanych pism żadnych informacji na temat tego produktu. No bo po co to robić?

QUATRO – EEE... PO CZWARTE
Nie powinieneś kupować maszyn do selekcji buraków, tak aby wyselekcjonować te warzywa, które są nadgniłe, lub brzydkie. To nie ma sensu, a klienci i tak powinni kupić buraki.pl.

PUNKT PIĄTY
Nie ma sensu, abyś rozpoczynał wielką kampanię buraczaną. Po zbiorach przesuwaj kilkakrotnie termin, w którym buraki.pl będą mogły znaleźć się w sklepach. Pamiętaj, że jeśli klienci muszą długo czekać na towar, to później chętniej kupią twoje wspaniałe, niezwykłe, nadzwyczajne buraki.pl.

SZCZĘŚLIWA SZÓSTKA?
Twoje buraki powinny kosztować drogo. Jednak najlepiej wybrać cenę, która sugeruje, że produkt jest tani lub wydawany w promocji, np. 199,99 zł. Najważniejsze jednak, aby nie kosztował zbyt tanio. Wiadomo – to co dobre, musi być drogie.

SIÓDMY BURACZEK
Pamiętaj, że buraki.pl muszą być bardzo brutalne. Nie mogą dać się łatwo obierać i muszą być bardzo ostre. Bo przecież najważniejsza jest akcja.

ÓSEMKA – OSTATECZNY SUKCES
Jeśli tworzysz buraki.pl nie powinieneś wymyślać żadnych nowych gatunków tych warzyw. Pamiętaj, że jeśli skrzyżujesz porzeczki z jabłkami, to na krzewach porzeczkowych z pewnością nie wyrosną owoce. Dlatego powinieneś wziąć dobrą, sprawdzoną, najlepiej amerykańską odmianę buraków. Tylko takie działanie gwarantuje ci sukces. Po co wymyślać coś nowego? I tak się nie sprzeda. Nie w tym kraju...

FUN

CZARNO TO WIDZĘ...

CZYLI NA WESOŁO O POWAŻNYCH SPRAWACH

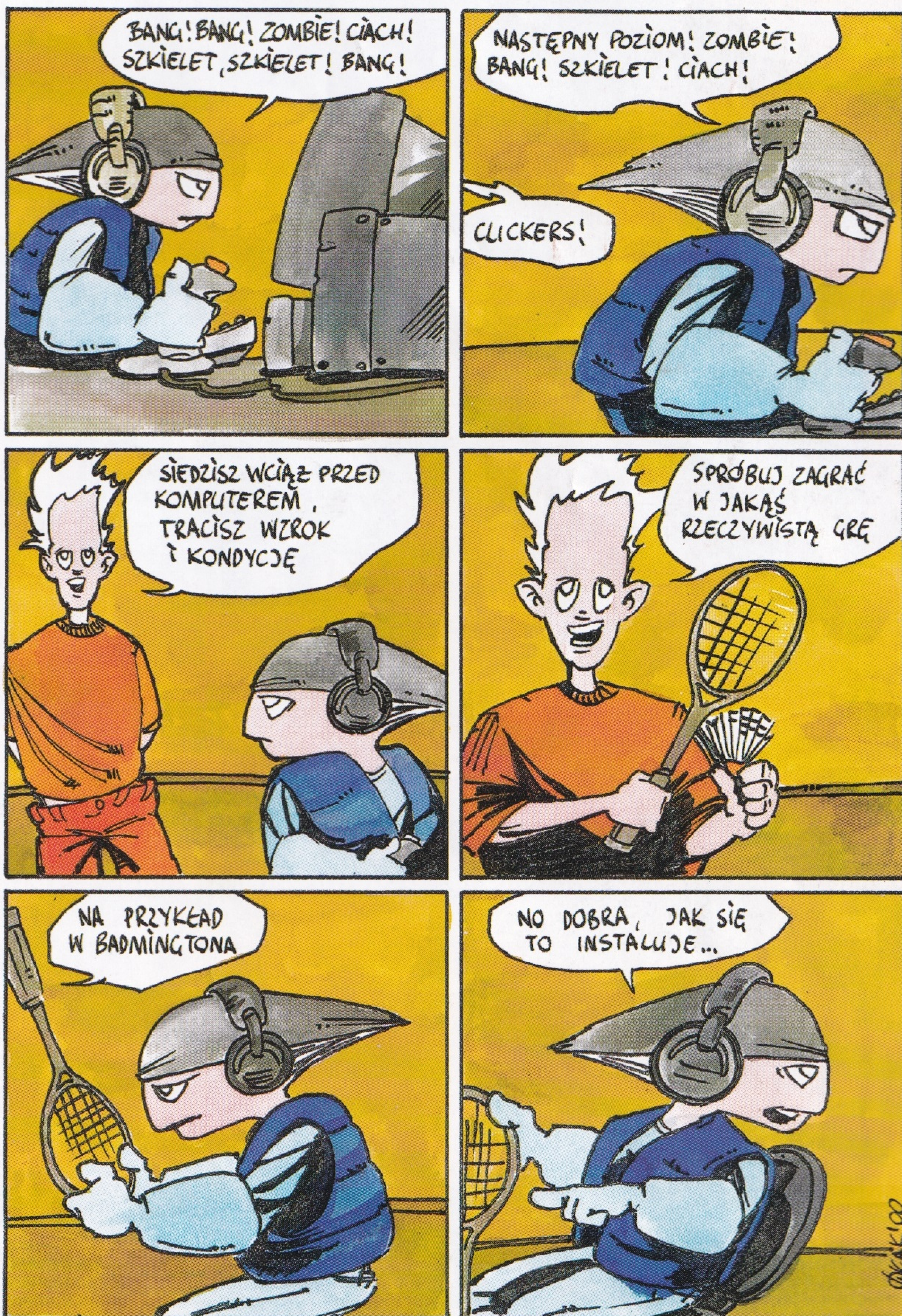
Komputery, jak żaden dotychczasowy wynalazek, opanowały świat i wcisnęły się, gdzie tylko mogły. Można śmiało stwierdzić, że człowiek został otoczony przez elektroniczne machiny – kierują one dostawami prądu, ruchem pociągów, schodów ruchomych i wind, nawet opiekują się naszymi pieniędzmi w bankach i decydują, czy nam je wypłacić w bankomacie... Jeszcze trochę, a będziemy w swoim organizmie nosili maleńkie komputerki (już teraz lekarze dokonują udanych eksperymentów wszczepiania elektronicznych implantów przywracających słuch i wzrok). Być może kwestią paru lat są także funkcjonujące w pełni samodzielnie cyborgi – ostatnio uczonym udało się skonstruować machinę czerpiącą energię z masowo konsumowanych... pączków i ciastek. I cóż z tego? Powinniśmy chyba cieszyć się, że ziemska technologia tak świetnie się rozwija. Powinniśmy, gdyby nie małe ale. O ile w większości wypadków sprzęt działa bez zakłóceń, to do oprogramowania można mieć często poważne zastrzeżenia. Każdemu z was zapewne co najmniej parę razy zawiesił się komputer. Jednak domowy PC to nie to samo, co znacznie bardziej delikatna machina, jaką może być mechaniczny człowiek. Niech no to takiemu posypie się system, albo przez przypadek odinstaluje część sterowników. Wyobraźcie sobie stado ganiających po ulicy cyborgów, rozbijających się (samodzielnie lub w jakichś pojazdach) o latarnie i innych, żywych ludzi. Brrrr... Albo inna scenka, wchodzicie do swojej ulubionej restauracji, a tam - zamiast zaserwować pizzę z salami, mechaniczny kelner obrzuca was ciastem i nadzieniem. Bo akurat jego oprogramowanie dopadł wirus, albo właściciel zapomniał dokonać uaktualnienia BIOSu. Oczywiście, można zastosować jakieś zabezpieczenia, np. blokujące źle działające urządzenie (tylko jak stwierdzić, że działa ono niewłaściwie?). Poza tym to może być nawet zabawne - np. z powodu awarii kierowców w całym mieście autobusy staną na środku skrzyżowań, a policja będzie ganiała po ulicach z dyskietkami startowymi.

Jeszcze gorzej wyglądałaby sytuacja osób posiadających elektroniczne oczy, uszy czy też sterowane komputerowo kończyny – o ile widok emerytek tańczących na trawniku sambę (błąd w oprogramowaniu sztucznych nóg) nie byłby niczym złym, to obraz ludzi, którzy nagle zaczęli widzieć do góry nogami (albo zupełnie stracili wzrok i poruszają się po omacku) budzi większy niepokój.

Całe szczęście, mamy jeszcze trochę czasu, zanim wszczepią nam procesory, a po ulicach zaczną przechadzać się maszyny – możemy popracować nad oprogramowaniem. Ja jednak już nie zmienię mojej decyzji - nie dam sobie wmontować żadnej elektroniki do głowy. Ojoj, a to co... Następił krytyczny wyjątek A23E7436F! Niech ktoś mnie zrestartuje!

Yackoo 24234-453-543EA-v2

NIE... (KOMENTARZ RED. NACZ.)



LEGENDA POWRACA!

GRANDPRIX 3

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą super-szybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania - to najwyższej jakości, niemal fotograficzna grafika, której rodzice oglądający wyścigi F1 w telewizji mogą Ci tylko pozazdrościć... Nie mówiąc już o tym, że w Grand Prix 3 to Ty jesteś kierowcą!

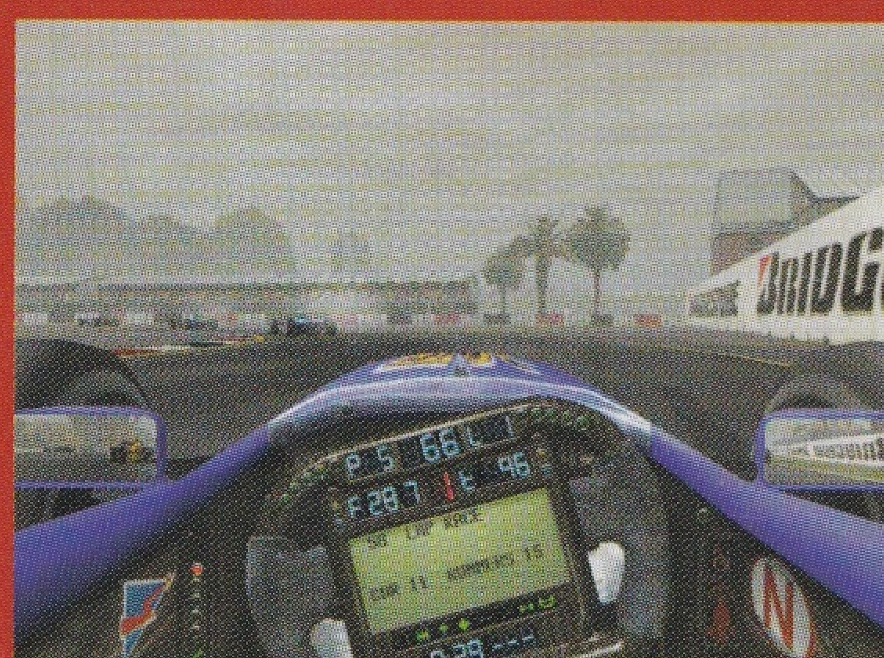


W SPRZEDAŻY JUŻ W SIERPNIU











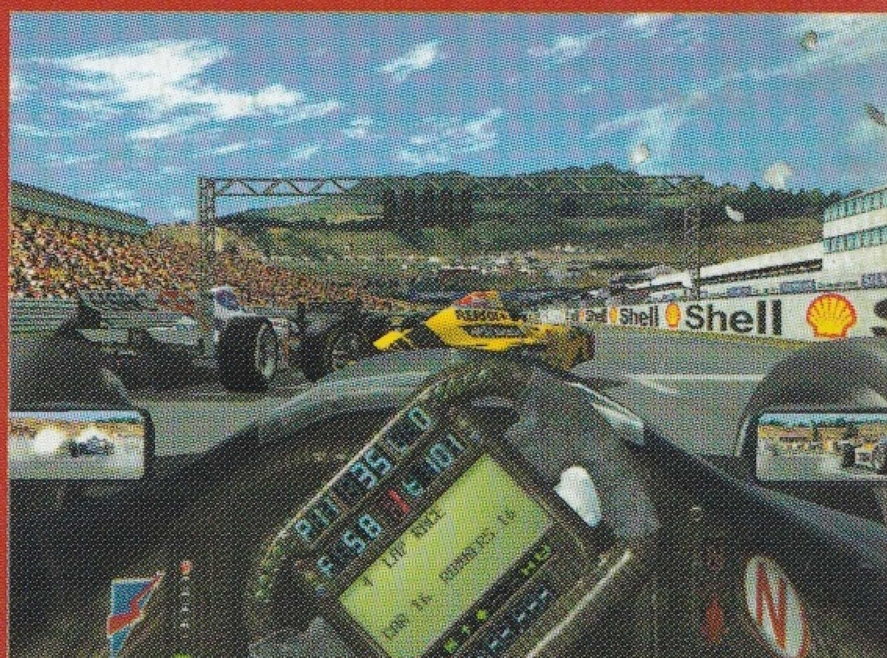
Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealnie odwzorowane wszystkie tory, zespoły i bolidy. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.



Produkt posiada oficjalną licencję FIA. Premiera już w sierpniu a cena gry to tylko 99 złotych!

„Grand Prix 3 pokonała przeciwników... wyznaczyła nowy standard na wiele lat" - PCZONE
„Dzieło Geoffa Crammonda to punkt odniesienia dla wszystkich innych samochodówek" - EDGE
„Zrobiła na nas ogromne wrażenie...i na was też zrobi." - PCGAMER
"Jesteśmy przekonani, że to będzie wielki hit" - Computer Trade Weekly
„Najlepsza gra na targach" - European Computer Trade Show

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;


CLICK!